

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BEKERJASAMA MELALUI METODE
BERMAIN PADA KELOMPOK B DI TK PKK 54 PUCUNG
PENDOWOHARJO SEWON BANTUL**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Endah Prayuanty
NIM 09111244036

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN PRASEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FEBRUARI 2014**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN KEMAMPUAN BEKERJASAMA MELALUI METODE BERMAIN PADA ANAK KELOMPOK B DI TK PKK 54 PUCUNG PENDOWOHARJO SEWON BANTUL” yang disusun oleh Endah Prayuanty NIM 09111244036 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Pembimbing I,

Dr. Ishartiwi
NIP 19601001 198601 2 001

Yogyakarta, Desember 2013

Pembimbing II,

Muthmainnah, M. Pd.
NIP 19830112 200501 2 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.



PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN KEMAMPUAN BEKERJASAMA MELALUI METODE BERMAIN PADA ANAK KELOMPOK B DI TK PKK 54 PUCUNG PENDOWOHARJO SEWON BANTUL” yang disusun oleh Endah Prayuanty, NIM 09111244036 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 27 Desember 2013 dan dinyatakan lulus.

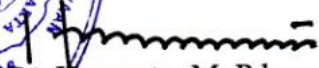
DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Ishartiwi	Ketua Penguji		17-1-2014
Martha Christianti, M. Pd.	Sekretaris Penguji		17-1-2014
Farida Harahap, M. Si.	Penguji Utama		17-1-2014
Muthmainnah, M. Pd.	Penguji Pendamping		20-1-2014

19 FEB 2014

Yogyakarta,
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Dr. Maryanto, M. Pd.
NIP 19600902 198702 1 001

MOTTO

Berbagai keterampilan baru dalam dunia yang selalu berubah dan terus berkembang, membentuk kepribadian anak agar dapat mengembangkan kemampuan bekerjasama dengan orang lain dalam berbagai kegiatan sosial.

(penulis)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Aku persembahkan skripsi ini kepada :

1. Bapak dan Ibu tercinta yang senantiasa memberikan doa restu, kasih sayang, dukungan, dan pengorbanan yang telah kalian berikan kepadaku.
2. Almamaterku Universitas Negeri Yogyakarta.

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BEKERJASAMA MELALUI METODE
BERMAIN PADA ANAK KELOMPOK B DI TK PKK 54 PUCUNG
PENDOWOHARJO SEWON BANTUL**

Oleh
Endah Prayuanty
NIM 09111244036

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama melalui metode bermain pada anak kelompok B di TK PKK 54 Pucung Pendowoharjo Sewon Bantul.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif dengan pendidik dan menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Subjek penelitian ini anak kelompok B TK PKK 54 Pucung yang berjumlah 27 yang terdiri dari 14 anak laki-laki dan 13 anak perempuan. Objek penelitian ini peningkatan kemampuan bekerjasama anak melalui metode bermain. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain kooperatif yang diantaranya bermain estafet karet gelang dan bermain masinis gerbong kereta api dapat meningkatkan kemampuan bekerjasama. Cara bermainnya yaitu langkah pertama pendidik membagi kelompok menjadi 5-6 kelompok, langkah kedua pendidik memberikan peraturan permainan dengan berulang-ulang dan setelah itu pendidik bertanya kembali kepada anak tentang peraturan permainan. Langkah ketiga anak melakukan permainan di luar kelas. Hasil peningkatan kemampuan bekerjasama sebelum tindakan menunjukkan hasil rata-rata 52,1% setelah dilakukan tindakan pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 21,8% menjadi 73,9%. Pada akhir siklus II mengalami peningkatan sebesar 18,69% menjadi 92,59%. Dari hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa kemampuan bekerjasama dapat ditingkatkan melalui metode bermain kooperatif.

Kata kunci: *metode bermain, kemampuan bekerjasama*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rasa syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Bekerjasama Melalui Metode Bermain Pada Anak Kelompok B Di TK PKK 54 Pucung Pendowoharjo Sewon Bantul” dapat tersusun dengan baik dan lancar.

Dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta bapak Dr. Haryanto, M. Pd. yang telah memberikan ijin penelitian demi terselesaikannya tugas akhir ini.
2. Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) bapak Joko Pamungkas, M. Pd. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan rekomendasi permohonan ijin penelitian.
3. Ibu Dr. Ishartiwi dan ibu Muthmainnah, M. Pd selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan dalam menyusun skripsi ini dan untuk memberikan pula motivasi beserta saran-saran kepada penulis.
4. Ibu Hj. Marjilah, S. Pd Kepala Sekolah Taman Kanak-Kanak PKK 54 Pucung Pendowoharjo Sewon Bantul yang telah memberikan ijin penelitian di Taman Kanak-Kanak PKK 54 Pucung.

5. Ibu Dewi Aryaningsih, S. Pd selaku guru kelas kelompok B yang telah membantu kelangsungan penelitian.
6. Bapak, ibu, adik, dan semua keluarga tercintaku yang telah memberikan doa dan dukungan baik dari segi material maupun spiritual selama proses menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman-teman PG-PAUD 2009 yang telah memberikan doa, semangat dan motivasi dalam proses penyelesaian skripsi ini.
8. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung, maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Maka penulis mengharap kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan khususnya berguna bagi pembaca.

Yogyakarta, Februari 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
G. Definisi Operasional.....	7

BAB II KAJIAN TEORI

A. Aspek Pengembangan Sosial Anak Usia Dini	9
1. Pengertian Aspek Pengembangan Sosial Emosional	9
2. Jenis-jenis Pengembangan Sosial Anak Usia Dini.....	10
3. Kompetensi Pengembangan Sosial Anak Usia Dini	11

B. Kajian Tentang Kemampuan Bekerjasama Anak Usia Dini	12
1. Pengertian Kemampuan Bekerjasama Anak Usia Dini.....	12
2. Tujuan Pengembangan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia Dini	13
C. Metode Bermain dalam Pembelajaran Anak Usia Dini	15
1. Pengertian Metode Bermain	15
2. Fungsi Metode Bermain dalam Pembelajaran Anak Usia Dini	16
3. Manfaat Metode Bermain dalam Pembelajaran	17
4. Perkembangan Bermain	18
5. Bermain Kooperatif dalam Pembelajaran Anak Usia Dini	19
6. Langkah-langkah Penerapan Metode Bermain	20
D. Pendidikan Anak Usia Dini	21
1. Pengertian Anak Usia Dini	21
2. Karakteristik Anak Usia Dini	22
3. Prinsip Pembelajaran Pada Anak Usia Dini	24
E. Kerangka Berpikir	25
F. Hipotesis Tindakan	27

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian.....	28
B. Desain Penelitian.....	28
C. Prosedur Penelitian.....	29
1. Perencanaan	30
2. Tindakan	30
3. Observasi	31
4. Refleksi	32
D. Tempat Penelitian	32
E. Subjek Penelitian	32
F. Teknik Pengumpulan Data	33
G. Instrumen Analisis Data	34
H. Teknik Analisis Data	35

I. Indikator Keberhasilan	37
---------------------------------	----

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi	39
B. Deskripsi Subjek Penelitian.....	39
C. Deskripsi Data Kemampuan Bekerjasama Anak usia Dini.....	40
1. Data Kemampuan Awal Tentang Kemampuan Bekerjasama Anak.....	40
2. Data Hasil Tindakan Siklus I Tentang Kemampuan Bekerjasama Anak TK PKK 54 Pucung.....	42
3. Data Hasil Tindakan Siklus II Tentang Kemampuan Bekerjasama Anak TK PKK 54 Pucung	53
D. Analisis Data	61
E. Pembahasan Hasil Penelitian	63
F. Keterbatasan Penelitian	66

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	67
B. Saran	68

DAFTAR PUSTAKA	69
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	73
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Kisi-kisi Lembar Observasi Kemampuan Bekerjasama Anak.....	35
Tabel 2. Pencapaian Kemampuan Anak Pada Siklus I	48
Tabel 3. Perbandingan Hasil Kemampuan Bekerjasama Anak Pra Siklus dan Sesudah Siklus I	50
Table 4. Hasil Kemampuan Bekerjasama Anak Pada Siklus II	58
Table 5. Perbandingan Kemampuan Bekerjasama Anak Siklus I dan Siklus II	60
Table 6. Peningkatan Kemampuan Bekerjasama Anak Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II	61

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Mc Taggart	29
Gambar 2. Media Karet Gelang dan Sedotan	42
Gambar 3. Hasil Kemampuan Bekerjasama Siklus I	49
Gambar 4. Hasil Perbandingan Kemampuan Bekerjasama Pra Siklus dan Siklus I.....	51
Gambar 5. Hasil Kemampuan Siklus II	59
Gambar 6. Perbandingan Hasil Kemampuan Bekerjasama Siklus I dan Siklus II	60
Gambar 7. Hasil Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II Kemampuan Bekerjasama Anak	62

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian	74
Lampiran 2. Rencana Kegiatan Harian	79
Lampiran 3. Lembar Rubrik Penilaian	91
Lampiran 4. Penilaian Kemampuan Bekerjasama	93
Lampiran 5. Pedoman Langkah-langkah Permainan	115
Lampiran 6. Foto Kegiatan Anak	119

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini berada pada masa peka/masa emas (*the golden age*) karena anak mudah menerima, mengikuti, melihat, dan mendengar segala sesuatu yang dicontohkan, diperdengarkan serta diperlihatkan (Harun Rasyid dkk, 2009: 48). Masa anak usia dini penting untuk mendapatkan stimulasi perkembangan. Stimulasi yang diberikan harus sesuai dengan kebutuhan dan usia anak, agar dapat mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak. Oleh karena itu diperlukan upaya untuk memberikan pendidikan dan pembelajaran dalam rangka mengembangkan aspek yang dimiliki oleh anak.

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, 2005: 2). Dengan demikian tujuan pendidikan anak usia dini untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa (Slamet Suyanto, 2005: 3).

Aspek perkembangan anak yang perlu dikembangkan oleh pendidik salah satunya aspek perkembangan sosial. Perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial (Hurlock, 1978: 250). Kegiatan bermain dapat mengembangkan aspek sosial anak, sebab

anak akan berinteraksi dengan teman yang lain dan. Adanya interaksi mengajarkan anak untuk merespon, memberi, dan menerima menolak atau setuju dengan ide dan perilaku anak yang lain (Slamet Suyanto, 2005: 121). Perkembangan sosial merupakan proses belajar menyesuaikan diri dengan kelompok, belajar bekerjasama, dan berinteraksi dengan orang-orang sekitarnya. Adapun kemampuan anak usia lima sampai enam tahun menurut Ali Nugraha (2005: 69) anak tidak menunjukkan sikap yang murung, senang bermain dengan anak lain, menolong dan membela teman, dan mampu bermain serta bekerjasama dengan temannya dalam kelompok.

Berdasarkan hasil observasi saat pembelajaran di kelompok B TK PKK 54 Pucung Pendowoharjo Sewon Bantul. Ada beberapa permasalahan diantaranya: kegiatan sehari-hari lebih sering dengan kegiatan individual salah satunya anak mengerjakan Lembar Kerja Anak saat proses pembelajaran. Terbukti pada saat pembelajaran yang mengembangkan aspek sosial, hanya menggunakan Lembar Kerja Anak yang diambil dari majalah anak dan anak diminta untuk memberikan tanda (X) dan (✓) sesuai pada perintah pada gambar yaitu gambar anak yang mau bermain dengan temannya dan gambar anak main sendiri. Dalam mengerjakan kegiatan pembelajaran anak kurang diberikan kebebasan dalam menentukan kegiatan yang akan dikerjakannya terlebih dahulu. Terbukti pendidik langsung memberikan perintah kepada anak tanpa memberikan pilihan kegiatan yang akan diberikan oleh anak. Kondisi tersebut mencerminkan bahwa antara pendidik dan anak berlangsung komunikasi satu arah, pendidik lebih dominan dibandingkan anak. Hal ini menyebabkan perkembangan sosial anak kurang

berkembang karena anak hanya melakukan kegiatan yang diperintahkan oleh pendidik.

Aspek perkembangan sosial yang kurang berkembang di TK PKK 54 Pucung salah satunya kemampuan bekerjasama. Kemampuan bekerjasama kurang berkembang karena pendidik jarang menggunakan metode bermain, sedangkan melalui bermain tidak hanya dapat mengembangkan kemampuan bekerjasama melainkan anak dapat mengembangkan kemampuan sosial lainnya, seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman sebaya, dapat memahami tingkah lakunya sendiri, dan paham setiap perbuatan ada konsekuensinya.

Permasalahan yang ada di atas, maka pendidik dan peneliti merasa sangat perlu untuk mengadakan perbaikan terhadap pembelajaran dalam peningkatan kemampuan bekerjasama. Dalam hal ini pendidik dan peneliti sepakat menerapkan pembelajaran melalui bermain kooperatif. Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama anak kelompok B TK PKK 54 Pucung yaitu dengan menggunakan metode bermain karena kegiatan yang mengasyikkan untuk anak yaitu dengan bermain. Bermain memiliki beberapa tingkatan, salah satunya adalah bermain kooperatif (Ali Nugraha, 2005: 16). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode bermain melalui bermain kooperatif. Menurut Gordon & Browne, bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan.

Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan, yang lebih ditekankan pada caranya daripada hasil yang diperoleh dari kegiatan (Moeslichatoen, 2004: 24). Metode bermain ini dipilih karena bermain kooperatif berkaitan dengan kemampuan bekerjasama. Hal ini diperkuat dengan pendapat Slamet Suyanto (2005: 117) bahwa dengan metode bermain merupakan alat untuk sosialisasi dengan bermain bersama teman yang lainnya. Selain itu mengajarkan anak bersikap sportif dan bekerjasama. Adapun kelebihan dalam metode bermain menurut (Moeslichatoen R, 2004: 32) anak lebih senang, dapat diikuti seluruh anak, memecahkan masalah, bekerjasama dengan kelompok, dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan.

Bermain kooperatif dilakukan secara berkelompok, masing-masing anak memiliki peran dan memiliki bagian-bagian yang untuk dikerjakan sehingga dapat mencapai tujuan permainan, misalnya menirukan kegiatan di pasar, ada anak yang berperan/bertugas menjadi penjual dan ada anak yang berperan/bertugas menjadi pembeli (Ali Nugraha, 2005: 15-17). Bermain kooperatif merupakan kegiatan bermain yang dapat melatih anak menentukan teman lainnya dalam mengerjakan tugas yang diberikan, selain itu melatih anak untuk saling berinteraksi dengan temannya (Moeslichatoen R, 2004: 38). Adapun ciri-ciri anak yang bekerjasama menurut Isjoni (2009: 27) yaitu: (a) setiap anak memiliki peran, (b) terjadi hubungan interaksi langsung di antara anak, (c) setiap anggota kelompok bertanggung jawab juga teman-teman sekelompoknya, dan (d) pendidik hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan. Oleh karena

itu dengan penelitian ini diharapkan adanya peningkatan bekerjasama dengan ciri-ciri seperti yang telah diuraikan di atas.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah diantaranya:

1. Kemampuan bekerjasama anak belum berkembang karena strategi pembelajaran di kelompok B PKK 54 hanya didominasi mengerjakan Lembar Kerja Anak.
2. Pendidik belum memberikan kesempatan pada anak dalam meningkatkan kemampuan bekerjasama saat pembelajaran.
3. Kegiatan lebih fokus pada Lembar Kerja Anak yang bersifat individual, sehingga kemampuan bekerjasama anak belum meningkat.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang dan identifikasi peneliti membatasi penelitian ini pada masalah kemampuan bekerjasama anak kelompok B TK PKK 54 belum berkembang. Hal ini disebabkan strategi yang belum tepat dalam pembelajaran. Permasalahan tersebut akan diatasi dengan cara menggunakan metode bermain melalui bermain kooperatif yang dapat membantu meningkatkan kemampuan bekerjasama.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: “Bagaimana meningkatkan kemampuan bekerjasama melalui metode bermain kooperatif pada anak kelompok B di TK PKK 54 Pucung Pendowoharjo Sewon Bantul?”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai peneliti adalah untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama melalui metode bermain pada anak kelompok B di TK PKK 54 Pucung.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang terkait diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk memperbaiki praktik-praktik pembelajaran pendidik agar menjadi lebih efektif dan efisien, sehingga kualitas pembelajaran dan hasil belajar anak meningkat.

2. Bagi Anak

Meningkatkan kemampuan bekerjasama anak dalam mengikuti proses pembelajaran melalui metode bermain kooperatif.

3. Bagi Pendidik

Untuk memberikan masukan bagi pendidik tentang metode yang dapat menunjang keberhasilan peningkatan kemampuan bekerjasama.

G. Definisi Operasional

1. Anak Kelompok B TK PKK 54 Pucung

Anak kelompok B berada pada rentang usia 5-6 tahun. Penelitian ini ditujukan untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama anak kelompok B TK PKK 54 yang berjumlah 27 anak yang terdiri dari 13 anak perempuan dan 14 anak laki-laki.

2. Kemampuan Bekerjasama

Kemampuan bekerjasama adalah sikap yang dapat diajak dalam menyelesaikan sesuatu (kegiatan) secara bersama dalam suatu kelompok dan saling tolong-menolong satu sama lainnya dengan adanya kemampuan bekerjasama maka anak dapat menyelesaikan tugas yang sudah diberikan oleh pendidik secara bersama. Indikator kemampuan bekerjasama yaitu: (1) kemampuan anak dalam melaksanakan tugas kelompok, (2) kemampuan bermain bersama teman, (3) menaati aturan permainan.

3. Bermain Kooperatif

Bermain kooperatif yaitu bermain yang dilakukan secara berkelompok (bermain yang melibatkan 4-5 orang atau lebih), masing-masing anak memiliki peran dan memiliki bagian-bagian yang untuk dikerjakan sehingga dapat menyelesaikan permainan bersama. Bermain kooperatif ini digunakan dalam

kegiatan pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama anak. Bermain kooperatif yang terkait dengan proses kegiatan pembelajaran dapat dilakukan di luar kelas atau di dalam kelas.

Kegiatan yang sesuai tema “lingkungan” dengan sub tema macam-macam pekerjaan. Isi permainan ini diperankan oleh anak-anak yang bertugas menjadi masinis dan gerbong kereta api, terdapat aturan dalam permainan diantaranya yaitu: sportif dalam mengikuti permainan, saling membantu temannya dalam satu kelompok, menyelesaikan peran atau tugas yang sudah dikerjakan. Berikut langkah-langkah permainan yang harus dilakukan oleh pendidikan dan anak yaitu: (1) memberikan penjelasan tentang suasana stasiun dan berbagai macam orang-orang yang berada di stasiun, (2) menawarkan peran kepada anak-anak untuk disepakati sebagai masinis atau gerbong kereta api, (3) menirukan kegiatan yang ada di stasiun, ada anak yang berperan/bertugas menjadi masinis dan ada anak yang menjadi gerbong kereta api, dan (4) mengevaluasi hasil kerja anak dan memberikan *reward*.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Aspek Pengembangan Sosial Anak Usia Dini

1. Pengertian Aspek Pengembangan Sosial Anak Usia Dini

Pengembangan sosial merupakan proses belajar menyesuaikan diri dengan norma-norma kelompok dan adat kebiasaan, belajar bekerjasama, saling berhubungan dan merasa bersatu dengan orang-orang sekitarnya. Anak secara tidak langsung dapat menyesuaikan diri pada lingkungannya yang sesuai dengan kebiasaan yang ditanamkan oleh pendidik dan orang tua sewaktu berada di sekolah dan di lingkup keluarga (Dewi Rosmala, 2005: 18).

“Sosialisasi merupakan suatu proses dimana individu (terutama) anak melatih kepekaan dirinya terhadap rangsangan-rangsangan sosial terutama tekanan-tekanan dan tuntutan kehidupan (kelompoknya) serta belajar bergaul dengan bertingkah laku, seperti orang lain di dalam lingkungan sosialnya”. Dalam kehidupan anak tidak lepas dengan bersosialisasi contohnya dengan bermain. Melalui bermain anak akan mendapat rangsangan sosial sehingga perkembangan sosial yang ada di dalam diri anak akan berkembang (Ali Nugraha, 2005: 13). Sedangkan Muh. Nur Mustakim (2005: 164) mengemukakan bahwa “perkembangan sosial berarti perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial”. Anak akan memperoleh kemampuan sosial dimana anak dapat menyesuaikan diri di lingkungan sekitar anak.

Perkembangan sosial biasanya dimaknai sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di dalam

masyarakat anak berada. Reaksi anak terhadap rasa dingin, sakit, bosan atau lapar berupa tangisan (menangis adalah suatu tanda dari tingkah laku sosialisasi) yang sulit dibedakan. Tingkah laku sosialisasi adalah sesuatu yang dipelajari, bukan sekedar hasil dari kematangan. Perkembangan sosial anak diperoleh selain dari proses kematangan juga melalui kesempatan dari respon terhadap tingkah laku anak lainnya (Soemiarti Patmonodewo, 2003: 31).

Ditegaskan berdasarkan beberapa pendapat tentang perkembangan sosial di atas, perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan sosial yang di dapat di lingkungan sekitar anak/kita dengan melalui berkomunikasi antara anak satu dengan anak lainnya. Perkembangan sosial anak dalam penelitian ini yaitu kemampuan bekerjasama

2. Jenis-jenis Pengembangan Sosial Anak Usia Dini

Maria J. Wantah (2005: 93) mengemukakan beberapa jenis pengembangan sosial yang diantaranya: menolong, simpati dan solidaritas, bekerjasama, menghargai orang lain. Pendapat lain yang dikemukakan oleh Baharudin (2009: 135) bahwa jenis-jenis pengembangan sosial yaitu: belajar berkomunikasi, belajar mengorganisasi, dan lebih menghargai orang lain. Selain itu jenis-jenis pengembangan sosial menurut Ernawulan Syaodih (2005: 105) diantaranya yaitu: toleransi, tolong-menolong, saling menghargai satu sama lain, dan bertanggung jawab.

Ditegaskan bahwa dari jenis-jenis pengembangan di atas memiliki peran dalam mengembangkan sikap sosial pada diri anak salah satunya bekerjasama, dengan adanya kemampuan bekerjasama yang dimiliki anak, anak dapat

mengembangkan sikap bekerjasama melalui bermain dengan teman sebaya melalui berinteraksi. Jenis pengembangan dalam penelitian ini kemampuan bekerjasama

3. Kompetensi Pengembangan Sosial Anak Usia Dini

Kompetensi pengembangan sosial menurut Slamet Suyanto (2005: 69) menggambarkan kemampuan anak untuk beradaptasi dengan lingkungan sosialnya secara efektif. Pengembangan sosial merupakan pengembangan perilaku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan masyarakat, pengembangan sosial anak merupakan hasil belajar, pengembangan sosial diperoleh anak melalui kematangan dan kesempatan belajar dari berbagai respon terhadap dirinya. Kegiatan bermain menjadikan fungsi sosial anak semakin berkembang, tatanan sosial yang baik dan sehat serta dapat membantu anak dalam mengembangkan konsep diri yang positif akan menjadikan pengembangan sosial anak menjadi optimal (Masitoh, 2005: 11). Sedangkan menurut M. Ramli (2005: 193), anak memiliki kompetensi kemampuan pengembangan sosial sebagai berikut: (1) menikmati permainan drama dengan anak-anak lain, (2) bekerjasama dengan baik; membantu kelompok kecil yang mungkin memilih untuk mengeluarkan seorang sebaya, (3) cenderung manja terhadap orang lain, (4) menyukai orang lain dan dapat bertindak dengan cara yang hangat dan empati; membuat kelucuan dan godaan untuk menarik perhatian, (5) menunjukkan lebih sedikit agresif fisik; lebih sering menggunakan cercaan verbal atau mengancam untuk memukul seseorang, (6) dapat mengikuti permintaan; mungkin berbohong daripada mengakui untuk tidak mengikuti prosedur atau aturan; mungkin mudah terdorong atau kecil hati,

dan (7) berpakaian dan makan sedikit pengawasan; kembali dengan mudah pada perilaku anak yang lebih muda usianya.

Kompetensi pengembangan sosial anak usia dini dari berbagai pendapat di atas akan hanya yang menjadi fokus penelitian yaitu kemampuan bekerjasama. Kemampuan bekerjasama yang dimiliki oleh anak perlu diberikan stimulus agar anak dapat membantu satu sama lain terhadap orang lain. Pada masa anak usia dini anak masih suka bermain sendiri oleh karena itu dengan mengembangkan kemampuan bekerjasama anak dapat saling tolong-menolong dan saling membantu satu sama lain dengan kemauannya sendiri. Dalam pembelajaran pendidik menggunakan metode bermain untuk menstimulus kemampuan bekerjasama pada diri anak, dengan memberikan penjelasan sebelum melakukan kegiatan bermain secara bersama-sama terlebih dahulu pada anak dimaksudkan untuk menambah pengetahuan dan pengalaman pada anak agar anak dapat saling membantu dan saling menolong dengan temannya, selain dalam kegiatan bermain yang mengembangkan kemampuan bekerjasama pada diri anak diharapkan anak pada saat dilingkungannya dapat saling membantu dengan orang lain.

B. Kemampuan Bekerjasama Anak Usia Dini

1. Pengertian Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini

Menurut H Syamsul Yusuf LN (2004: 125) mengemukakan bahwa kerjasama (*cooperation*), yaitu “sikap mau bekerjasama dengan kelompok”. Salah satu sikap yang dapat diajak dalam menyelesaikan sesuatu (kegiatan) secara bersama dalam suatu kelompok.

Kemampuan kerjasama merupakan kesanggupan, kecakapan, kekuatan. Kerjasama merupakan pekerjaan yang dilakukan oleh suatu kelompok sehingga terdapat hubungan erat antar tugas pekerjaan anggota kelompok lain (Ali Nugraha dkk, 2005: 22). Sedangkan menurut Hurlock (1978: 268) bahwa bekerjasama yaitu “kemampuan bekerjasama dengan orang lain sampai pada tingkat menekan kepribadian individual dan mengutamakan semangat kelompok”. Dari satu sisi anak memiliki sikap dalam melakukan kegiatan bersama dengan teman sebayanya, adanya sikap seperti itu anak mempunyai semangat bermain secara berkelompok.

Ditegaskan dari beberapa pendapat tentang bekerjasama yang telah dikemukakan bahwa kemampuan bekerjasama yaitu sikap yang dapat diajak dalam menyelesaikan sesuatu (kegiatan) secara bersama dalam suatu kelompok dan saling tolong-menolong satu sama lainnya dengan adanya kemampuan bekerjasama. Dengan bekerjasama dapat meringankan beban satu sama lain dengan dibentuknya suatu kelompok dengan cara berbagi tugas dengan teman satu kelompoknya sehingga dapat menyelesaikan tugas atau kegiatan dengan bersama-sama.

2. Tujuan Pengembangan Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini

Menurut Yudha M Saputra (2005: 54) tujuan kerjasama untuk anak usia dini yaitu: (a) untuk lebih menyiapkan anak didik dengan berbagai keterampilan baru agar dapat ikut berpartisipasi dalam dunia yang selalu berubah dan terus berkembang, (b) membentuk kepribadian anak didik agar dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama dengan orang lain dalam berbagai

situasi sosial, (c) mengajak anak untuk membangun pengetahuan secara aktif karena dalam pembelajaran kerjasama (kooperatif), serta anak Taman Kanak-Kanak tidak hanya menerima pengetahuan dari pendidik begitu saja tetapi anak menyusun pengetahuan yang terus menerus sehingga menempatkan anak sebagai pihak aktif, dan (d) dapat memantapkan interaksi pribadi diantara anak dan diantara pendidik dengan anak didik. Hal ini bertujuan untuk membangun suatu proses sosial yang akan membangun pengertian bersama.

Tujuan kemampuann kerjasama menurut Roestiyah N.K (2012: 17), (a) menyiapkan anak didik dengan berbagai keterampilan-keterampilan yang sangat bermanfaat bagi kehidupannya seperti keterampilan berkomunikasi, berinteraksi, bersosialisasi, bekerjasama, (b) memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan semua aspek perkembangan, aspek perkembangan intelektual, aspek hubungan sosial, aspek perkembangan emosi dan fisiknya, (c) membangun wawasan dan pengetahuan anak mengenai konsep benda-benda atau peristiwa yang ada di lingkungannya, dan (d) meningkatkan prestasi belajar anak sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri.

Tujuan pengembangan kerjasama menurut (Departemen Pendidikan Nasional, 2008) yaitu: (a) meningkatkan hasil akademik, dengan meningkatkan kinerja anak dalam tugas-tugas akademiknya. Anak yang lebih mampu akan menjadi narasumber bagi anak yang kurang mampu, yang memiliki orientasi dan bahasa yang sama, (b) memberi peluang agar anak dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai perbedaan latar belakang. Perbedaan tersebut

antara lain perbedaan suku, agama, kemampuan akademik, dan tingkat sosial, dan (c) mengembangkan keterampilan sosial anak. Keterampilan sosial yang dimaksud antara lain berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, memancing teman untuk bertanya, mau menjelaskan ide atau pendapat, bekerja dalam kelompok.

Ditegaskan bahwa tujuan kerjasama untuk mengajak anak agar dapat saling tolong-menolong, untuk menciptakan mental anak didik yang penuh rasa percaya diri di lingkungan baru, serta dapat meningkatkan sosialisasi anak terhadap lingkungan.

C. Metode Bermain Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

1. Pengertian Metode Bermain

Menurut Siti Partini Suardiman (2003: 40) metode bermain adalah metode pembelajaran anak usia prasekolah dimana anak-anak diajak melakukan kegiatan bersama yang berupa: kegiatan yang menggunakan alat dan melakukan kegiatan (permainan) baik secara sendiri maupun bersama teman-temannya, yang mendatangkan kegembiraan, rasa senang, dan asyik bagi anak. Dengan bermain anak akan berkhayal, mengendalikan diri, melatih fisik atau memperkuat otot-otot, melatih kemampuan kognitifnya untuk memecahkan masalah, tenggang rasa, kemampuan bahasa, dan mengendalikan emosinya.

Metode bermain menurut Moeslichatoen R. (2004: 32) yaitu membawa harapan dan antisipasi tentang dunia yang memberikan kegembiraan dan memungkinkan untuk anak berkhayal seperti sesuatu atau seseorang, sesuatu yang

dipersiapkan untuk berpetualangan dan mengadakan telaah; suatu dunia anak-anak. Selain itu menurut Slamet Suyanto (2005: 117) bahwa metode bermain merupakan alat untuk sosialisasi. Dengan bermain bersama teman sebayanya, anak dapat mengembangkan kemampuan memahami perasaan, ide, dan kebutuhan orang lain yang merupakan dasar dari kemampuan sosial. Moeslichatoen R (2004: 7) bahwa Metode bermain merupakan sarana yang dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama.

Ditegaskan dari beberapa pendapat tentang metode bermain di atas bahwa metode bermain merupakan suatu kegiatan yang meningkatkan kemampuan yang dimiliki oleh anak. Bermain dapat menggunakan alat maupun tidak menggunakan alat untuk mendukung kegiatan bermain agar dapat tercapai.

2. Fungsi Metode Bermain Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

Menurut Moeslichatoen R. (2004: 34), bermain mempunyai fungsi diantaranya yaitu: (a) untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Dengan bermain akan memungkinkan anak meneliti lingkungan, mempelajari segala sesuatu, dan memecahkan masalah yang dihadapinya, (b) bermain dapat meningkatkan perkembangan sosial anak, dengan menampilkan bermacam peran, maka anak akan berusaha untuk memahami peran orang lain dan menghayati peran yang diambalnya setelah anak dewasa kelak. Sedangkan menurut Tadkiroatun Musfiroh (2005: 15) fungsi metode bermain dalam pembelajaran anak usia dini yaitu untuk mendorong anak berpikir kreatif, karena di dalam bermain anak memilih sendiri kegiatan yang mereka sukai. Fungsi metode bermain dalam pembelajaran menurut Kamtini (2005: 53) adalah bermain sebagai

suatu media yang mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak, selain itu dapat menumbuhkan kreativitas, sekaligus memupuk dan mengembangkan sikap kerjasama, sportivitas, sosialisasi, tenggang rasa, dan emosional.

Ditegaskan bahwa fungsi metode bermain dapat memberikan kebebasan untuk belajar secara langsung di lingkungan anak, dengan anak bermain maka anak dapat mengenal berbagai macam peran dan berbagai macam perasaan.

3. Manfaat Metode Bermain Dalam Pembelajaran

Bermain dengan teman sebaya anak akan belajar berbagi hak milik, menggunakan mainan secara bergilir, melakukan kegiatan bersama, mempertahankan hubungan yang sudah terbina, mencari pemecahan masalah yang dihadapi dengan teman mainnya (Kamtini, 2005: 55). Bermain dapat meningkatkan kompetensi sosial anak diantaranya yaitu berinteraksi dengan teman sebaya dan orang lain, kerjasama dengan saling membantu, dan peduli terhadap orang lain (Tadkiroatun Musfiroh, 2005: 17). Sedangkan menurut Suratno (2005: 89), manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat hidup menyendiri tanpa orang lain. Melalui bermain anak dapat berlatih dalam kehidupan bersosial seperti keterampilan berkomunikasi dan berorganisasi.

Manfaat bermain dalam bidang perkembangan sosial di atas dapat ditegaskan bahwa perkembangan sosial yang dimiliki oleh anak dapat distimulus melalui bermain karena dengan adanya bermain maka dapat mengasah kemampuan berinteraksi dan bekerjasama dengan teman sebayanya.

4. Perkembangan Bermain

Mildred Parten (dalam Mayke S Tedjasaputra, 2001: 21) mengemukakan bahwa kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi dan mengamati ada enam bentuk interaksi antara anak yang terjadi saat bermain. Pada keenam bentuk bermain tersebut terlihat adanya peningkatan kadar interaksi sosial, mulai dari kegiatan bermain sendiri sampai bermain bersama. Tahap perkembangan bermain yang mencerminkan tingkatan perkembangan sosial anak adalah sebagai berikut: (a) *unoccupied play* (anak tidak terbelat dalam kegiatan bermain, melainkan hanya mengamati kejadian disekitarnya), (b) *solitary play* (anak sibuk bermain sendiri), (c) *onlooker play* (anak mengamati kegiatan yang ada disekitar anak dan tampak ada minat yang semakin besar terhadap kegiatan anak lain yang diamati), (d) *parallel play* (tampak saat dua anak atau lebih dengan jenis alat permainan yang sama dan melakukan gerakan atau kegiatan yang sama, tetapi tidak ada interaksi diantara mereka), (e) *associative play* (anak berinteraksi dengan anak yang bermain, saling tukar alat permainan, dan apabila diamati anak tidak terlibat dalam kerjasama), dan (f) *cooperative play* (adanya kerjasama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai satu tujuan tertentu).

Menurut Gordon & Browne (dalam Moeslichatoen, 2004: 37), kegiatan bermain sesuai dengan dimensi perkembangan sosial anak dalam empat bentuk, yaitu: (a) bermain secara *soliter* (bermain sendiri atau juga dapat dibantu oleh pendidik), (b) bermain secara *parallel* (bermain sendiri-sendiri secara berdampingan), (c) bermain *assosiatif* (bermain bersama dalam kelompoknya),

dan (d) bermain *kooperatif* (terjadi bila anak secara aktif menggalang hubungan dengan anak-anak lain untuk membicarakan, merencanakan, dan melaksanakan kegiatan bermain). Selain itu perkembangan kemampuan bermain menurut Parten (dalam Slamet Suyanto, 2005: 121) menemukan tingkat perkembangan bermain sebagai berikut: (a) bermain sendiri, (b) bermain secara *paralel* dengan temannya (anak bermain berdampingan dengan temannya dan menggunakan benda-benda yang sejenis), (c) bermain dengan melihat cara temannya bermain, (d) bermain secara bersama-sama tahap ini disebut *cooperative play*, dan (e) bermain dengan aturan (dalam tahap ini anak bermain bersama dalam bentuk tim, anak menentukan jenis permainan yang akan anak mainkan, dan biasanya dalam bentuk *game*).

Perkembangan kemampuan bermain berbagai pendapat di atas akan hanya yang menjadi fokus penelitian yaitu bermain kooperatif. Bermain kooperatif merupakan bentuk permainan yang membentuk kelompok dan setiap anggota memiliki peran atau tugas masing-masing untuk menyelesaikan permainan secara bersama-sama.

5. Bermain Kooperatif Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

Bermain kooperatif terjadi bila anak secara aktif menggalang hubungan dengan anak-anak lain untuk membicarakan, merencanakan, dan melaksanakan kegiatan bermain. Pemahaman nonverbal sering merupakan awal kegiatan untuk mengadakan interaksi secara dan koordinasi sosial yang akan terjadi pada bermain secara asosiatif ataupun kooperatif (Moeslichatoen, 2004: 38).

Pendapat lain dikemukakan oleh Soemiarti Patmonodewo (2003: 104) bahwa bermain kooperatif masing-masing anak memiliki peran tertentu guna mencapai tujuan kegiatan bermain. Misalnya main toko-tokoan atau perang-perangan. Ada anak yang menjadi penjual barang-barang tertentu, sedangkan yang lain menjadi pembelinya. Selain itu menurut Andang Ismail (2006: 34) bahwa bermain kooperatif permainan ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan, untuk mencapai satu tujuan tertentu. Misalnya bermain dokter-dokteran dan kerjasama membuat bangunan dari balok atau semacamnya. Selain itu Slamet Suyanto (2005: 150) mengemukakan bahwa untuk kelompok Taman Kanak-Kanak, belajar dalam kelompok meliputi kelompok kecil, sedang, dan kelompok besar. Kelompok kecil biasanya terdiri dari dua anak, kelompok sedang terdiri dari empat anak, dan kelompok besar (seluruh kelas).

Ditegaskan dari beberapa pendapat di atas bahwa bermain kooperatif merupakan kegiatan yang dapat dilakukan dengan membentuk sekelompok anak, setiap anak mendapatkan tugas yang harus dilakukan masing-masing anak.

6. Langkah-langkah Penerapan Metode Bermain

Menurut Moeslichatoen (2004: 63-64), langkah-langkah kegiatan bermain kooperatif dapat dibagi menjadi tiga tahap, yaitu:

a. Kegiatan Pra Bermain

Ada macam persiapan dan kegiatan pra bermain:

- 1). Kegiatan penyimpanan dalam melaksanakan kegiatan bermain.
 - a) Pendidik menjelaskan kepada anak tujuan kegiatan bermain.

- b) Pendidik mengkomunikasikan aturan permainan yang harus dipatuhi anak.
- c) Pendidik mengajak anak-anak pergi ke stasiun agar anak-anak mengetahui secara langsung keadaan stasiun dan melihat ada masinis dan gerbong kereta api.
- d) Pendidik menawarkan peran kepada masing-masing anak untuk disepakati sebagai masinis dan gerbong kereta api.

b. Kegiatan Bermain

Kegiatan bermainnya itu sendiri meliputi langkah-langkah sebagai berikut: anak-anak yang memilih ingin menjadi masinis menuju rel kereta api yang sudah disediakan oleh pendidik yang berada di luar kelas, yang menjadi gerbong kereta api berada di rel kereta api untuk bersiap-siap jalan menuju ke tempat tujuan yaitu surabaya yang sudah disediakan.

c. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, yang dilakukan oleh pendidik yaitu mengevaluasi dan memberikan *reward* berupa makanan kepada anak yang telah berhasil mengikuti peraturan dalam melakukan permainan yang sudah ditentukan oleh pendidik.

D. Pendidikan Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki sifat yang unik, tidak ada dua anak yang persisi sama sekalipun mereka kembar siam. Setiap anak terlahir dengan potensi yang

berbeda-beda, memiliki kelebihan, bakat, dan minat sendiri (Slamet Suyanto, 2005: 5).

Anak usia dini merupakan kelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Hal ini mengisyaratkan bahwa anak usia dini adalah individu yang unik dan memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial-emosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak (Sofia Hartati, 2005: 7-8). Hal ini diperkuat dengan pendapat Harun Rasyid dkk (2009: 152) menyatakan anak usia dini merupakan usia emas (*the golden age*) anak mudah menerima, mengikuti, melihat, dan mendengar segala sesuatu yang dicontohkan, diperdengarkan serta diperlihatkan.

Ditegaskan dari beberapa pendapat di atas, anak usia 0-6 tahun merupakan awal masa pertumbuhan yang baik dalam memberikan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan dan usia anak. Pada usia dini anak memiliki kemampuan yang perlu kita tingkatkan dan dikembangkan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh anak.

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Snowman (Soemiarti Patmonodewo, 2003: 32-35) karakteristik anak usia dini meliputi: (1) anak prasekolah umumnya sangat aktif. Mereka telah memiliki penguasaan (kontrol) terhadap tubuhnya dan sangat menyukai kegiatan yang dilakukan sendiri, (2) anak mudah bersosialisasi dengan orang disekitarnya, (3) anak cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka, (4) anak prasekolah umumnya telah terampil dalam berbahasa. Selain itu M. Ramli

(2005: 68) berpendapat bahwa karakteristik anak usia dini terdiri dari beberapa karakter diantaranya: (1) anak-anak berkembang dan belajar dengan sangat baik dalam konteks suatu komunitas yang didalamnya anak merasakan kenyamanan dan kebutuhan fisiknya terpenuhi, (2) anak-anak pembelajar yang aktif, anak mengambil pengalaman fisik dan sosial yang langsung dan pengetahuan yang terbesar melalui budaya yang membentuk pemahamannya tentang dunia disekitar anak, dan (3) setiap anak memiliki keunikan sebagai individu pola dan waktu pertumbuhan yang bersifat individual demikian pula kepribadian, gaya belajar dan latar belakang.

Anak usia dini merupakan individu yang sedang dalam proses perkembangan yang sangat pesat bagi kehidupannya berbeda dengan orang dewasa. Perbedaan yang dimaksud berupa karakter yang dimiliki oleh anak. Richard D. Kellough (Sofia Hartati, 2005: 8-11) mengemukakan bahwa karakteristik anak usia dini sebagai berikut: (1) bersifat egosentris, anak cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri, (2) anak memiliki rasa ingin tahu, dunia ini dipenuhi dengan hal-hal yang menarik dan menakjubkan, (3) anak adalah makhluk sosial, anak senang diterima dan berada diantara teman sebayanya, (4) anak bersifat unik, anak merupakan individu yang unik yang masing-masing anak memiliki bawaan, minat, kapabilitas, dan latar belakang kehidupan yang berbeda-beda satu sama lain, (5) anak umumnya kaya dengan fantasi, anak senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif, sehingga pada umumnya anak kaya dengan fantasi, (6) anak memiliki daya konsentrasi yang pendek, anak selalu mengalihkan perhatian pada

kegiatan lain, kecuali kegiatan yang sedang diikutinya menyenangkan juga bervariasi dan tidak membosankan, (7) anak merupakan masa belajar yang paling potensial, selama rentang waktu usia dini, dan (8) anak mengalami berbagai pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat dan pesat pada berbagai aspek perkembangan.

Ditegaskan bahwa karakteristik yang dimiliki oleh setiap anak usia dini menjadi pedoman dalam memberikan stimulasi yang dapat meningkatkan perkembangan anak. Dalam penelitian ini karakteristik anak sebagai makhluk sosial mereka secara bersama saling memberikan semangat dengan sesama temannya, selain itu anak membangun konsep diri melalui interaksi sosial di sekolah. Melalui penghargaan diri ketika diberikan kesempatan untuk bekerjasama dengan temannya. Untuk itu pembelajaran dilakukan agar membantu anak dalam meningkatkan perkembangan kemampuan bekerjasama dengan cara menyatukan metode bermain.

3. Prinsip Pembelajaran Pada Anak Usia Dini

Menurut Rita Mariyana (2005: 26-27) prinsip pembelajaran untuk anak usia dini diantaranya sebagai berikut: (1) dapat mengembangkan seluruh dimensi perkembangan anak secara menyeluruh, (2) mengarahkan anak menjadi pembelajar sepanjang hayat (*long life learner*), (3) mendukung pengembangan intelektual anak yang lebih baik, dan (4) menciptakan suasana dan aktivitas belajar yang menyenangkan, nyaman, dan aman.

Anak dapat mencapai tahap perkembangan yang optimal, maka proses pembelajaran yang dilakukan harus memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran

sebagai berikut menurut (Sofia Hartati, 2005: 30) yaitu: (1) berangkat dari yang dimiliki anak, (2) belajar harus menantang pemahaman anak, (3) belajar dilakukan sambil bermain, belajar pada anak usia dini adalah bermain, (4) menggunakan alam sebagai saran pembelajaran, (5) belajar dilakukan melalui sensorinya, (6) belajar membekali keterampilan hidup, dan (7) belajar sambil melakukan. Pendidikan yang dirancang secara kreatif akan menghasilkan pembelajar yang aktif. Anak-anak akan terbiasa belajar dan mempelajari berbagai aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan melalui berbagai aktivitas mengamati, mencari, menemukan, mendiskusikan, menyimpulkan, dan mengemukakan sendiri berbagai hal yang ditemukan pada lingkungannya.

Menurut Masitoh, dkk (2005: 6) prinsip-prinsip pembelajaran yaitu: anak aktif melakukan sesuatu atau bermain dalam situasi yang menyenangkan, kegiatan pembelajaran dibangun berdasarkan pengalaman dan minat, mendorong terjadinya berkomunikasi serta belajar secara bersama dan individual, mendorong anak untuk mengambil resiko dan belajar dari kesalahan, dan bersifat fleksibel.

Ditegaskan dari prinsip-prinsip yang digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama anak yang sesuai dengan prinsip-prinsip yang telah disampaikan di atas salah satunya yaitu belajar dilakukan sambil bermain.

E. Kerangka Pikir

Anak usia dini merupakan masa yang tepat untuk meningkatkan aspek perkembangan yang terdapat dalam diri anak. Aspek perkembangan yang belum muncul dapat distimulasi melalui metode bermain yang tepat sesuai karakteristik anak. Perkembangan sosial seperti kemampuan bekerjasama merupakan salah satu aspek yang perlu ditingkatkan. Pentingnya bekerjasama diberikan sejak dini untuk membiasakan anak saling tolong-menolong dan bersosialisasi di lingkungan sekitar anak. Bekerjasama dapat diberikan melalui pembelajaran dengan cara membiasakan anak bermain bersama-sama temannya secara berkelompok. Di dalam kegiatan bermain anak dihadapkan pada satu persoalan dalam kegiatan pembelajaran yang di dalamnya terdapat unsur meningkatkan kemampuan bekerjasama anak dan anak berusaha untuk saling tolong-menolong dan bekerjasama satu sama lainnya dalam menyelesaikan tugas samapi selesai.

Bekerjasama di dalam kegiatan pembelajaran akan melatih anak bagaimana cara agar memecahkan masalah dan menyelesaikannya yang sedang dikerjakan secara bersama dengan kelompoknya masing-masing. Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama anak adalah dengan menggunakan bermain kooperatif. Pelaksanaan bermain kooperatif dalam pembelajaran di Taman Kanak-Kanak dengan tema “Lingkungan”, anak di bagi kebeberapa kelompok dan diberikan penjelasan cara bekerjasama dalam kelompok dengan teman lainnya. Pembagian kerja untuk masing-masing anak dalam kelompok bertugas mengerjakan sesuai dengan pembagian yang telah diberikan oleh pendidik. Dengan bermain kooperatif yang telah diberikan oleh pendidik, anak

dilatih untuk bekerjasama, untuk lebih menyiapkan anak dengan berbagai keterampilan baru agar dapat ikut berpartisipasi dalam dunia yang selalu berubah dan terus berkembang, membentuk kepribadian anak agar dapat mengembangkan kemampuan bahasa dan bekerjasama dengan orang lain dalam berbagai kegiatan sosial. Mengajak anak untuk membangun pengetahuan secara aktif karena dalam pembelajaran bekerjasama (kooperatif), serta anak Taman Kanak-Kanak tidak hanya menerima pengetahuan dari pendidik begitu saja, tetapi anak menyusun pengetahuan yang terus menerus, sehingga menempatkan anak sebagai pihak aktif. Oleh karena itu, peneliti menggunakan metode bermain kooperatif untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama anak melalui bermain kooperatif.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori tersebut dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut: metode bermain (kooperatif) dapat meningkatkan kemampuan bekerjasama pada anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak PKK 54 Pucung Pendowoharjo Sewon Bantul tahun ajaran 2013-2014.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

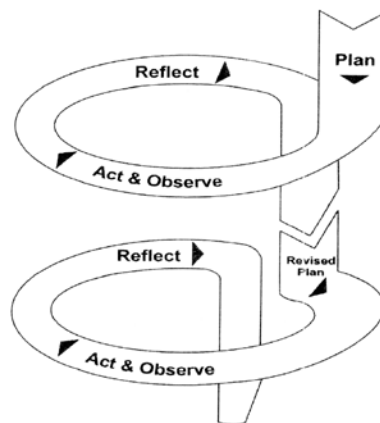
Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Menurut Suharsimi Arikunto (2007: 58) Penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara guru kelas dan peneliti. Guru kelas sebagai pengajar di dalam kelas dan mahasiswa sebagai peneliti. Kolaborasi diwujudkan untuk menyamakan pemahaman, kesepakatan tentang permasalahan, pengambilan keputusan dan melahirkan kesamaan tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama anak.

B. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian yaitu desain model putaran spiral menurut Kemmis dan Mc Taggart. Model yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart menggunakan empat komponen penelitian dalam setiap langkah (perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi). Dalam langkah pertama, kedua dan seterusnya sistem spiral saling terkait perlu diperhatikan oleh para peneliti (Pardjono, 2007: 22). Lebih lanjut dikatakan, “pada model ini komponen tindakan dan observasi menjadi satu komponen karena kedua kegiatan ini dilakukan secara simultan .”

Menurut Depdikbud (1999: 21-22) “Keempat komponen yang berupa untaian tersebut dipandang sebagai satu siklus. Pada gambar putaran spiral tersebut tampak bahwa di dalamnya terdiri dari untaian komponen yang didapat dikatakan sebagai dua siklus. Sebenarnya jumlah siklus yang digunakan sangat bergantung pada permasalahan yang dihadapi. Jumlah siklus bisa lebih dari dua .”



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Mc Taggart

C. Prosedur Tindakan

Menurut Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama (2010: 25) untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas dibutuhkan tahapan sebagai berikut:

1. Perencanaan

- a. Menentukan tema pekerjaan dan sub tema macam-macam pekerjaan materi pembelajaran yang akan diberikan kepada kelompok B di TK PKK 54 Pucung.
- b. Menyusun RKH (Rencana Kegiatan Harian) untuk pertemuan dengan tema “Lingkungan”. RKH memuat kegiatan bermain kooperatif untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama.
- c. Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran, seperti peralatan peluit untuk menandakan kereta akan berangkat.
- d. Peneliti menyiapkan instrumen pengamatan dalam bentuk panduan observasi untuk mengungkap:
 1. Kemampuan anak dalam melaksanakan tugas kelompok.
 2. Kemampuan anak dalam bermain bersama teman.
 3. Kemampuan anak dalam menaati aturan permainan.

2. Tindakan

Pendidik kelompok B di Taman Kanak-Kanak PKK 54 Pucung merupakan pelaksana tindakan. Peneliti sebagai observer ketika pendidik mempraktikkan pengajaran dengan menggunakan bermain kooperatif. Namun sebelum masuk kedalam pembelajaran pendidik dan peneliti melakukan diskusi terlebih dahulu untuk membuat RKH yang sesuai tema dan sub tema untuk menentukan kegiatan yang akan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan tindakan dengan siklus terdiri dari dua kali pertemuan, tetapi tidak

menutup kemungkinan siklus berikutnya dilakukan untuk mencapai hasil yang lebih baik. Langkah-langkah tindakan yang dilaksanakan terdiri dari:

- a. Langkah pertama memberikan penjelasan tentang keadaan stasiun yang ramai dan berbagai macam orang-orang yang berada di stasiun. Dengan cara mengajak anak-anak untuk mengunjungi stasiun.
- b. Langkah kedua menawarkan peran kepada anak-anak untuk disepakati sebagai stasiun/gerbong kereta api, dengan cara jika anak yang ingin memerankan sebagai masinis angkat tangan sedangkan yang ingin menjadi gerbong kereta api tidak angkat tangan.
- c. Langkah keempat menirukan kegiatan yang ada di stasiun, ada anak yang berperan/bertugas menjadi stasiun dan ada anak yang menjadi gerbong kereta api.
- d. Langkah kelima, kegiatan penutup pendidik mengevaluasi dan memberikan *reward* berupa makanan kepada anak yang mengikuti peraturan dalam melakukan permainan.

3. Melakukan Pemantauan (Observasi)

Observasi kemampuan bekerjasama melalui bermain kooperatif yang dilaksanakan selama proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi. Pengamatan yang dilakukan peneliti secara langsung dengan dibantu oleh kolaborator (pendidik kelompok B) untuk melihat perkembangan anak khususnya kemampuan bekerjasama.

4. Refleksi

Tahap ini peneliti yang melakukan tindakan, peneliti dan pendidik pendamping melakukan diskusi dan mengevaluasi terhadap kegiatan bermain kooperatif yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Hasil observasi direnungkan kembali untuk menyempurnakan tindakan berikutnya, yang dapat dilakukan dalam tahap ini yaitu:

- 1) Menentukan kesulitan dan hambatan anak dalam pelaksanaan siklus 1 dan menentukan tingkat kemampuan anak khususnya kemampuan bekerjasama.
- 2) Memperbaiki tindakan berdasarkan hasil dari pelaksanaan siklus 1 yang telah ditemukan untuk membuat siklus berikutnya lebih baik.

D. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Pemberdayaan Kesejahteraan Keluarga (PKK) 54 Pucung, Pendowoharjo, Sewon, Bantul. Letak sekolah tersebut berada di dalam desa, jauh dengan jalan besar, dekat dengan persawah, dan pemukiman warga. Kondisi sekolah nyaman untuk pembelajaran, sebab tidak banyak kendaraan yang lalu lalang di dekat sekolah sehingga pembelajaran di kelas berlangsung cukup baik. Ruang kelas tidak terlalu luas. Kelas terbagi dua kelas, kelas kelompok A dan kelas kelompok B.

E. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B TK PKK 54 Pucung, Pendowoharjo, Sewon, Bantul. Jumlah kelompok B secara keseluruhan berjumlah

27 anak terdiri dari 13 anak perempuan dan 14 anak laki-laki. Peneliti memilih kelompok B karena kemampuan dalam hal bekerjasama anak masih kurang optimal. Hal ini terlihat ada beberapa anak yang belum mampu bekerjasama dengan teman yang lainnya.

F. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Suharsimi Arikunto (2007: 127) “Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas tidak jauh berbeda dengan prinsip pengumpulan data pada jenis penelitian yang lain”. Pada dasarnya teknik pengumpulan data adalah cara memperoleh data. Sedangkan menurut Hamzah B. Uno dkk (2011: 89) bahwa dalam teknik pengumpulan data terdapat beberapa alat untuk pengumpulan data terdiri dari observasi, *interview* (wawancara), kuesioner (angket), tes, jurnal anak, assesmen, pekerjaan siswa, *audio taping or vidio taping*, catatan tingkah laku anak (*anecdotal records*), *attitude scales (likert scales or semantic differential)*, dan dokumentasi.

Ditegaskan bahwa penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu:

1. Observasi atau pengamatan menurut Hamzah B. Uno, dkk (2011: 90) adalah proses pengambilan data dalam penelitian di kelompok B Taman Kanak-Kanak PKK 54 Pucung untuk peneliti melihat penelitian. Observasi sesuai digunakan dalam penelitian yang berhubungan dengan kondisi belajar mengajar, tingkah laku, dan interaksi kelompok. Tipe pengamatan antara lain yaitu pengamatan berstruktur (dengan pedoman) dan pengamatan tidak

berstruktur (tidak menggunakan pedoman). Untuk mencapai tujuan pengamatan diperlukan adanya pedoman pengamatan yang jelas. Observasi dilakukan menggunakan pedoman (pengamatan berstruktur) dan dalam pelaksanaannya peneliti sebagai observer dan guru kelas sebagai kolaborator. Peneliti mengamati dan mencari data tentang perkembangan kemampuan bekerjasama anak, agar mendapatkan data yang tepat.

2. Dokumentasi ialah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen berupa catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya seseorang (Djam'an Satori dan Aan Komariah, 2011: 148). Dalam penelitian ini dokumentasi berbentuk gambar yaitu dengan cara mengambil foto anak ketika kegiatan bermain kooperatif berlangsung dan tulisan yang berupa catatan harian selama observasi di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung yang berkaitan dengan perkembangan anak dari pencapaian hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan. Foto dan catatan harian dianalisis untuk menggambarkan hasil penelitian.

G. Instrumen Penelitian

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen penelitian yang berupa lembar observasi. Sebelum melakukan observasi terlebih dahulu disusun sebuah lembar observasi penelitian sebagai panduan bagi peneliti dalam melakukan observasi. Lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat hasil pengamatan atau observasi yang dilakukan secara langsung oleh peneliti

selama siklus berlangsung. Pedoman pengisiannya praktis, dengan membubuhkan tanda *chek list* (✓) jika hal yang diamati muncul. Foto dokumentasi digunakan untuk bukti penelitian dengan mengambil foto anak saat proses kegiatan bermain kooperatif untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama di kelas. Kisi-kisi lembar observasi kemampuan bekerjasama anak tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-Kisi Lembar Observasi Kemampuan Bekerjasama Anak

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Jumlah Butir
Perkembangan Sosial	Kemampuan Bekerjasama	Anak dapat melaksanakan tugas kelompok	2
		Anak bermain bersama teman.	2
		Anak menaati aturan permainan	1

Adapun rubrik terlampir pada lampiran (halaman 91).

H. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Menurut Pardjono, dkk (2007: 57) kualitatif yaitu menggambarkan data menggunakan kalimat untuk memperoleh keterangan yang jelas dan terperinci sedangkan kuantitatif yaitu data yang berupa bilangan, nilainya dapat berubah-ubah atau bersifat variatif. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara merefleksi hasil observasi terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik dan anak di kelas. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa hasil observasi dan catatan lapangan

Data yang dianalisis yaitu hasil yang diperoleh pada pelaksanaan kegiatan bermain kooperatif untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama di lapangan. Analisis data yang dilakukan oleh peneliti yaitu hasil penelitian pada tiap siklus. Peneliti membuat perbandingan persentase kemampuan anak sebelum tindakan dan sesudah tindakan dengan metode bermain kooperatif untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama. Adapun rumus yang digunakan untuk mencari persentase dalam penelitian ini menurut Ngalim Purwanto (2006: 102) adalah sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP : Nilai persentase yang dicari atau yang diharapkan

R : Skor mentah yang diperoleh anak

SM : Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100 : Bilangan tetap

Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu:

1. Data mentah dari hasil observasi diberi skor (3, 2 atau 1) pada masing-masing indikator kemampuan bekerjasama.
2. Setiap indikator dihitung rata-rata kemampuan anak pada setiap pertemuan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Ngalim Purwanto.
3. Hasil keseluruhan persentase tersebut digunakan untuk mencari rata-rata kemampuan bekerjasama secara keseluruhan pada setiap pertemuan.

4. Pencapaian kemampuan bekerjasama sebelum tindakan diperoleh rata-rata dari hasil keseluruhan kemampuan bekerjasama.
5. Pencapaian kemampuan bekerjasama pada Siklus I dan Siklus II diambil dari hasil pertemuan yang terakhir karena pada pertemuan yang terakhir memperoleh persentase tertinggi dari pertemuan yang sebelumnya.
6. Hasil persentase tersebut dianalisis antara hasil sebelum tindakan ke Siklus I, dan antara Siklus I ke Siklus II, kemudian dipaparkan hasil selisih peningkatannya.
7. Hasil persentase kemampuan bekerjasama pada anak dibuat dalam bentuk tabel dan grafik agar lebih terlihat persentase peningkatannya.

I. Indikator Hasil Penelitian

Indikator keberhasilan hasil penelitian tindakan kelas ini ditandai dengan meningkatnya kemampuan bekerjasama setelah dilakukan metode bermain yaitu apabila anak dapat melaksanakan tugas kelompok, anak dapat bermain bersama teman, dan anak dapat menaati aturan permainan. Peningkatan keberhasilan dapat dikatakan berhasil jika anak mendapatkan rata-rata persentase kemampuan anak 81%. Adapun kriteria tersebut sama dengan yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto (2005: 44) yang memiliki persentase sebagai berikut:

1. Kemampuan bekerjasama dikategorikan sangat baik apabila nilai yang diperoleh anak antara
>81% -100%.

2. Kemampuan bekerjasama dikategorikan baik apabila nilai yang diperoleh anak antara >61% - 80%.
3. Kemampuan bekerjasama dikategorikan cukup apabila nilai yang diperoleh anak antara >40% - 60%.
4. Kemampuan bekerjasama dikategorikan kurang apabila nilai yang diperoleh anak antara >21% - 40%.
5. Kemampuan bekerjasama dikategorikan sangat kurang apabila nilai yang diperoleh anak antara >0% -20%.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi TK PKK 54 Pucung

Taman Kanak-Kanak Pembinaan Kesejahteraan Keluarga atau yang sering disebut TK PKK 54 Pucung beralamat di desa Pucung Pendowoharjo Sewon Bantul. Lokasinya belum strategis karena di tengah pedesaan, dekat dengan warga penduduk dan persawahan. Meski terletak di tengah desa, akan tetapi posisi TK berada di lokasi yang nyaman, tidak berdekatan dengan jalan raya yang ramai dengan kendaraan yang melintas. TK PKK 54 memiliki dua kelas yang terdiri dari kelas kelompok A dan kelompok B. Setiap ruangan tidak begitu luas di dalam kelas kelompok B tertata kursi dan meja yang terdiri 4 kelompok kursi dan meja, sehingga pada saat proses tindakan untuk mengetahui tingkat kemampuan bekerjasama anak melalui bermain kooperatif dilaksanakan diluar kelas.

B. Deskripsi Subjek Penelitian

Setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda, anak kelompok B di TK PKK 54 Pucung menyukai kegiatan di luar kelas. Hal ini terbukti saat anak-anak diajak kegiatan diluar kelas yaitu lomba mewarnai dengan berkelompok ada yang ikut mewarnai dan ada yang tidak ikut mewarnai. Anak yang tidak ikut mewarnai asyik bermain sendiri dan berlari-larian. Sedangkan anak yang sedang mewarnai terlihat tergesa-gesa agar segera selesai mewarnai gambar anak yang sedang menyirami tanaman. Terbukti anak langsung mengumpulkan hasil mewarnai gambar dengan seadanya tanpa memperhatikan aturan-aturan yang

dijelaskan oleh pendidik sebelumnya. Adapun salah satu aturannya yaitu dalam mewarnai gambar tidak boleh melewati garis gambar, akan tetapi ada anak yang tidak menghiraukan aturan tersebut hal ini dikarenakan anak ingin segera bermain dengan teman-temannya yang lain. Meskipun demikian, kemampuan bekerjasama tetap didapat pada diri anak akan tetapi kurang melekat pada setiap anak terbukti hanya beberapa anak yang ingin mewarnai dengan berkelompok. Anak kelompok B TK PKK 54 Pucung dijadikan salah satu alasan memilih metode bermain untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama pada diri anak.

Kemampuan anak sebelum tindakan, dalam diri anak memiliki kemampuan bekerjasama, akan tetapi hanya beberapa anak yang memiliki kemampuan bekerjasama hal ini terbukti pada saat mewarnai gambar anak yang sedang menyiram tanaman hanya beberapa anak yang mewarnai secara bergantian dengan kelompoknya. Hal ini berdampak kurang berkembangnya kemampuan bekerjasama karena tidak semua anak mau mewarnai bersama.

C. Deskripsi Data Kemampuan Bekerjasama Anak Usia Dini

1. Data Kemampaun Awal Tentang Kemampuan Bekerjasama Anak

Peneliti melakukan pengamatan awal sebelum dilaksanakan penelitian tindakan kelas. Pengamatan awal merupakan kegiatan pratindakan yang dilaksanakan untuk mengetahui keadaan awal kemampuan bekerjasama anak menggunakan lembar observasi untuk mengungkap kemampuan anak melaksanakan tugas kelompok saat bermain, kemampuan anak bermain dengan semua teman, dan kemampuan anak menaati aturan permainan. Berdasarkan hasil

observasi sebelum tindakan diperoleh hasil rata-rata pada sebelum tindakan mencapai 52,1% yang memiliki kriteria cukup dari keseluruhan rata-rata yang dimiliki oleh anak. Namun masih terdapat anak yang memperoleh nilai rata-rata yang belum mencapai kriteria yang telah ditentukan yaitu 81%.

Berdasarkan data hasil observasi, maka peneliti melakukan tindakan untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama anak, upaya yang dapat ditempuh sebagai acuan peneliti bersama pendidik kelompok B TK PKK 54 Pucung dalam merancang tindakan untuk kegiatan pada siklus I yang telah disepakati bahwa tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama anak dengan melalui bermain kooperatif. Bermain kooperatif yaitu kegiatan permainan yang dapat dilakukan dengan membentuk sekelompok anak, setiap anak mendapatkan tugas yang harus dilakukan masing-masing anak. Kegiatan bermain antara anak diharapkan mampu saling membantu dan saling bekerjasama dengan teman yang satu ke teman yang lainnya. Dengan kesempatan yang diberikan tersebut diharapkan mampu meningkatkan kemampuan menyelesaikan tugas kelompok, kemampuan bermain bersama teman, dan kemampuan menaati aturan permainan. Adapun hasil dari rekapitulasi penilaian kemampuan bekerjasama anak sebelum tindakan menunjukkan 52,1% yang kemampuan bekerjasamanya cukup namun masih terdapat anak yang masih memiliki rata-rata yang belum sesuai dengan kriteria sangat baik. Dengan begitu perlu adanya tindakan selanjutnya yang akan meningkatkan kemampuan bekerjasama anak yang akan dilakukan pada siklus I.

2. Data Hasil Tindakan Siklus 1 Tentang Kemampuan Bekerjasama Anak TK PKK 54 Pucung

Pada siklus I pelaksanaan penelitian di TK PKK 54 Pucung dilaksanakan tiga pertemuan.

a. Perencanaan

1) Menentukan Tema

Peneliti dalam menentukan tema yang akan digunakan dengan menyesuaikan tema yang ada di TK PKK 54 Pucung. Tema yang akan digunakan adalah “lingkungan”.

2) Menyusun RKH (Rencana Kegiatan Harian)

Rencana Kegiatan Harian pembelajaran ini disusun oleh peneliti yang bekerjasama dengan pendidik. Peneliti dan pendidik berdiskusi tentang kegiatan bermain kooperatif, kegiatan bermain kooperatif tertulis pada Rencana Kegiatan Harian (terlampir di lampiran halaman 79).

3) Menyiapkan Media

Sebelum penelitian, peneliti mempersiapkan media untuk kegiatan pembelajaran yang terdiri dari karet gelang dan sedotan yang seperti gambar berikut ini:



Gambar 2. Media Karet Gelang dan Sedotan

4) Mempersiapkan Instrumen

Penelitian ini menggunakan instrumen yang berbentuk lembar observasi.

Lembar observasi digunakan untuk mengukur kemampuan bekerjasama pada saat proses kegiatan pembelajaran.

b. Tahap Tindakan

Proses tindakan siklus I terdiri dari pertemuan 1, pertemuan 2, dan pertemuan 3 yang terdiri dari kegiatan awal, inti, dan akhir. Siklus I menggunakan tema “lingkungan”. Deskripsi tiap pertemuan sebagai berikut:

1) Siklus I Pertemuan 1

Kegiatan yang dilakukan pada siklus I pertemuan 1 sebagai berikut:

a) Kegiatan Inti

Kegiatan selanjutnya bermain kooperatif kegiatan ini dilakukan diluar kelas. Langkah pertama, pendidik menjelaskan suasana di dalam stasiun kemudian pendidik menawarkan yang ingin menjadi masinis dan gerbong kereta api. Langkah kedua, pendidik memberikan penjelasan cara bermain masinis gerbong kereta api sebagai berikut: jika sudah ada yang menjadi masinis dan gerbong kereta api, maka pemain yang menjadi gerbong berdiri sambil saling memegang bahu teman yang ada didepannya, kecuali pemain yang berperan menjadi masinis. Barisan akan membentuk sebuah kereta api yang bergerak perlahan-lahan melintasi tanah lapang (jes...jes...jes) si masinis berusaha menyentuh “gerbong”(pemain) yang paling belakang. Jika si masinis berhasil, berarti ia telah merebut “gerbong”, selanjutnya gerbong yang sudah kena berada di belakang masini.

Setelah itu, masinis berusaha merebut gerbong berikutnya. Tetapi tentu saja gerbong harus mempertahankan diri sekuat tenaga, kereta akan menjadi makin pendek dan bergerak makin cepat saat melintasi tanah lapang. Selain itu, gerbong-gerbong harus mempertahankan barisan agar tetap bersama-sama dalam barisan dengan posisi memegang bahu teman di depannya.

Langkah ketiga, pendidik memberikan peraturan sebagai berikut: jika ada gerbong yang terlepas secara tidak sengaja, ia akan menjadi tawanan masinis. Masinis akan memenangkan permainan jika ia berhasil merebut paling sedikit setengah dari seluruh gerbong kereta. Tetapi jika ia kehabisan tenaga sebelum berhasil menangkap setengah dari jumlah gerbong, si gerbong kereta api yang memenangkan. Langkah keempat, pendidik membagi menjadi dua kelompok yang terdiri dari kelompok perempuan dan kelompok laki-laki setiap kelompok memainkan masinis gerbong kereta api. Langkah kelima, anak melihat pendidik mempraktekkan cara bermainnya. Setelah itu anak diminta untuk mencoba memainkan masinis gerbong kereta api. Langkah keenam, pendidik memberikan kesempatan anak-anak untuk bermain masinis gerbong kereta api dengan kelompoknya masing-masing.

Kegiatan selanjutnya dilakukan sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian yang dilakukan oleh pendidik dengan cara pendidik menerangkan terlebih dahulu kegiatan belajar dengan menggunakan majalah anak dan kemudian anak mengerjakan Lembar Kerja Anak di majalah anak. Setelah anak selesai mengerjakannya anak istirahat kemudian setelah selesai beristirahat anak mencuci tangan dan masuk ke dalam kelas berdoa sebelum makan dan minum.

2) Siklus I Pertemuan 2

Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam siklus I pertemuan 2 sebagai berikut:

a) Kegiatan Inti

Kegiatan selanjutnya bermain kooperatif kegiatan ini dilakukan di luar kelas. Langkah pertama, pendidik menawarkan kepada anak-anak siapa yang ingin menjadi ayam betina yang bertugas menjaga telur-telurnya, yang menjadi telur dari ayam betina dan menjadi si peternak ayam. Langkah kedua, pendidik menjelaskan cara bermain ayam betina menjaga telur dari peternak ayam yang ingin mengambil telur. Berikut cara bermain ayam betina menjaga telur dari peternak: si peternak menunggu di luar lapangan, ayam (pura-pura mengantuk) para peternak telur berlari ke lapangan dan mencoba mengambil telur di daerah kekuasaan ayam betina untuk mengambil telur.

Langkah ketiga, pendidik menjelaskan peraturannya yaitu: jika si ayam mengetahui telur-telurnya diambil, ia harus lari mengejar si peternak sambil mengepakan sayap dan berkotek-kotek. Para peternak harus segera berlari karena mereka harus meninggalkan permainan jika si ayam betina menyentuh si peternak. Permainan ini harus berakhir jika si peternak berhasil mengambil semua telur. Langkah keempat, anak melihat pendidik mempraktekkan cara bermain ayam betina menjaga telur-telurnya. Setelah itu anak diminta untuk mencoba memainkan ayam betina menjaga telur-telurnya. Langkah kelima, pendidik membagi anak menjadi berkelompok. Setiap kelompok memainkan permainan ayam betina menjaga telur-telurnya.

Kegiatan selanjutnya dilakukan sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian yang dilakukan oleh pendidik dengan cara pendidik menerangkan terlebih dahulu kegiatan belajar dengan menggunakan majalah anak dan kemudian anak mengerjakan Lembar Kerja Anak di majalah anak. Setelah anak selesai mengerjakannya anak istirahat kemudian setelah selesai beristirahat anak mencuci tangan dan masuk ke dalam kelas berdoa sebelum makan dan minum.

3) Siklus 1 Pertemuan 3

Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam siklus I pertemuan 3 yang bertema lingkungan sebagai berikut:

a) Kegiatan Inti

Kegiatan selanjutnya bermain kooperatif kegiatan ini dilakukan di luar kelas. Langkah pertama, pendidik menjelaskan ciri-ciri dan suara kucing dan tikus. Langkah kedua, anak-anak membuat lingkaran besar, satu anak menjadi menjadi tikus, satu anak yang lain menjadi kucing. Langkah ketiga, pendidik memberikan penjelasan cara bermain tikus dan kucing berikut cara bermainnya: si kucing lari berusaha menerobos ke dalam lingkaran untuk menangkap/menerkam tikus yang berada di dalam lingkaran. Tikus berusaha menghindari dari kejaran kucing dengan berlari dan keluar dari lingkaran untuk mencari makan kemudian anak yang bertugas menjadi lingkaran berusaha memberi jalan pada tikus dan menghalangi kucing agar tidak dapat menerkam tikus. Permainan berakhir ketika tikus dapat diterkam kucing.

Langkah keempat, pendidik memberikan peraturan-peraturan bermain. Adapun peraturan bermainnya yaitu sebagai berikut: si kucing tidak bisa masuk

di dalam lingkaran. Langkah kelima, anak memperhatikan pendidik saat memberikan contoh cara bermain tikus dan kucing. Setelah itu anak diminta untuk mencoba memainkan tikus dan kucing.

Kegiatan selanjutnya dilakukan sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian yang dilakukan oleh pendidik dengan cara pendidik menerangkan terlebih dahulu kegiatan belajar dengan menggunakan majalah anak dan kemudian anak mengerjakan Lembar Kerja Anak di majalah anak. Setelah anak selesai mengerjakannya anak istirahat kemudian setelah selesai beristirahat anak mencuci tangan dan masuk ke dalam kelas berdoa sebelum makan dan minum.

c. Tahap Pengamatan (Observasi)

Observasi dilaksanakan selama proses kegiatan berlangsung. Pada kegiatan pertemuan pertama, pendidik memberikan penjelasan seluruh rangkaian kegiatan bermain yang akan dilaksanakan. Beberapa anak berusaha memahami yang disampaikan oleh pendidik dan terdapat anak yang tidak fokus hal ini terbukti beberapa anak yang sibuk mengobrol dengan teman sebangkunya dan mengganggu temannya.

Berdasarkan hasil observasi, beberapa anak mampu menyelesaikan tugas kelompok, sebagian anak kurang mampu menyelesaikan tugas kelompok hal ini terbukti anak yang tidak menyelesaikan tugas kelompok tetap asyik bermain sendiri hal ini terbukti anak berlarian dengan temannya. Selain itu ada kemampuan anak bermain bersama teman, terdapat beberapa anak yang tidak ingin bermain bersama temannya. Hal ini terbukti pada saat pendidik membagi kelompok anak lebih memilih sendiri dengan teman yang lain, sehingga tidak

ingin satu kelompok yang sudah dibagikan oleh pendidik namun terdapat anak yang ingin bermain bersama teman lainnya hal ini terbukti pada saat pendidik memilihkan kelompok anak langsung bergabung dengan kelompoknya dan bermain bersama. Sedangkan kemampuan menaati aturan permainan, pada saat diobservasi masih sedikit sekali anak yang menaati aturan. Hal ini terbukti pada saat bermain terdapat anak yang tidak menaati aturan permainan yaitu seperti melanggar batasan untuk berlari namun anak melanggar batasan berlari sampai ke luar halaman.

Oleh karena itu pendidik lebih menekankan dengan cara mendekati setiap kelompok dan memberikan pengarahan tentang peraturan dalam permainan masinis gerbong kereta api. Anak mulai paham dalam setiap aturan permainan yang tidak boleh dilakukan dan yang boleh dilakukan saat bermain. Meskipun belum seluruhnya optimal, akan tetapi kegiatan bermain selanjutnya anak mulai paham dengan peraturan yang diberikan oleh pendidik. Adapun persentase pencapaian akhir dari ketiga pertemuan dari seluruh indikator peningkatan kemampuan bekerjasama pada penelitian siklus I disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Pencapaian Kemampuan Anak Pada Siklus I

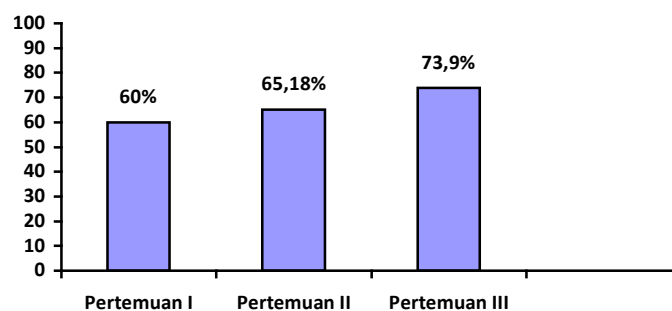
Pertemuan	Persentase (%) kemampuan Bekerjasama Pada Siklus I	Kriteria
Pertemuan I	60%	Cukup
Pertemuan II	65,18%	Baik
Pertemuan III	73,9%	Baik

Berdasarkan tabel 2, persentase kemampuan bekerjasama pada siklus I mengalami peningkatan berturut-turut pada jumlah persentasenya dari setiap

pertemuan. Peningkatan yang dicapai pada akhir siklus I yaitu 73,9% yang memiliki kriteria baik. Adapun yang diambil dari hasil pertemuan terakhir yaitu pada pertemuan ketiga karena hasil yang telah dicapai lebih tinggi dari pertemuan satu dan dua. Berikut uraian hasil yang didapat dalam peningkatan kemampuan bekerjasama anak pada siklus I sebagai berikut:

- 1) Pada pertemuan pertama kemampuan bekerjasama anak pada siklus I memperoleh rata-rata 60% yang memiliki kriteria cukup.
- 2) Pada pertemuan kedua kemampuan bekerjasama anak pada siklus I memperoleh rata-rata 65,18% yang memiliki kriteria baik.
- 3) Pada pertemuan ketiga kemampuan bekerjasama anak pada siklus I memperoleh rata-rata 73,9% yang memiliki kriteria baik.

Persentase pencapaian akhir dari ketiga pertemuan dari seluruh kemampuan bekerjasama pada penelitian siklus I disajikan dalam Gambar sebagai berikut:



Gambar 3. Hasil Kemampuan Bekerjasama Siklus I

Berdasarkan hasil pelaksanaan siklus I menunjukkan adanya peningkatan pada setiap pertemuan yang hendak dicapai. Akan tetapi masih terdapat beberapa

indikator yang peningkatannya belum mencapai kriteria yang diharapkan yaitu kriteria sangat baik. Oleh karena itu perlu penelitian dilanjutkan pada siklus II dengan harapan seluruh indikator dapat mencapai peningkatan yang diharapkan dan sesuai dengan indikator keberhasilan yaitu memiliki kriteria sangat baik.

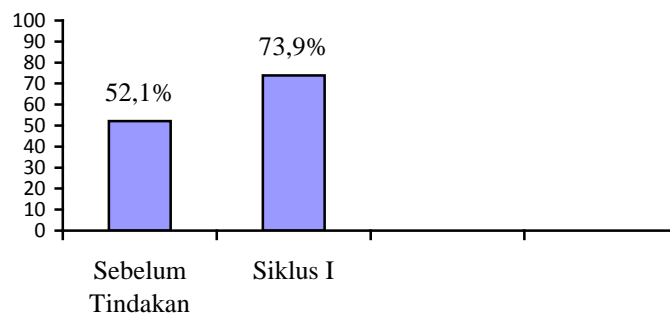
Perbandingan pencapaian hasil peningkatan kemampuan bekerjasama sebelum tindakan dan sesudah siklus I dapat dilihat pada tabel di bawah ini yaitu:

Tabel 3. Perbandingan Hasil Kemampuan Bekerjasama Anak Pra Siklus Dan Sesudah Siklus I

Perbandingan Hasil Kemampuan Bekerjasama	Rata-rata
Sebelum Tindakan	52,1%
Siklus I	73,9%
Jumlah Rata-rata	21,8%

Berdasarkan pelaksanaan sebelum tindakan menunjukkan bahwa kemampuan bekerjasama anak belum seluruhnya optimal karena masih terdapat anak yang memiliki rata-rata yang kurang. Sebelum tindakan memperoleh rata-rata 52,1% yang diperoleh dari keseluruhan rata-rata yang dimiliki oleh anak. Sedangkan meningkat pada siklus I dengan memperoleh hasil rata-rata 73,9% yang diperoleh dari pertemuan terakhir yaitu pertemuan ketiga karena pertemuan ketiga memperoleh hasil rata-rata tertinggi dari pertemuan I dan pertemuan II.

Perbandingan hasil peningkatan kemampuan bekerjasama sebelum tindakan dan sesudah siklus I disajikan dalam Gambar sebagai berikut:



Gambar 4. Hasil Perbandingan Kemampuan Bekerjasama Pra Siklus Dan Siklus I

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada sebelum tindakan memperoleh rata 52,1% dan pada siklus I memperoleh rata-rata 73,9%. Hasil rata-rata tersebut berada dalam kriteria baik. Namun hal ini belum mencapai kriteria yang diharapkan kriteria yaitu kriteria sangat baik, maka peneliti ingin memperbaiki hasil pada pelaksanaan penelitian ke siklus II.

d. Refleksi I

Refleksi dalam penelitian ini adalah evaluasi yang dilakukan terhadap pelaksanaan kegiatan pada siklus I. Hasil refleksi selanjutnya dijadikan pedoman untuk pelaksanaan kegiatan bermain kooperatif pada siklus II. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa proses kegiatan bermain dengan menggunakan metode bermain kooperatif dinilai dapat memberikan stimulasi untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama anak.

Adapun beberapa permasalahan yang muncul selama proses kegiatan bermain pada siklus I adalah sebagai berikut:

- 1) Pada saat pendidik membagi kelompok ada anak yang tidak ingin bermain bersama teman yang lain. Anak mau bermain jika dijadikan satu kelompok dengan teman dekatnya.
- 2) Jumlah anak dalam kelompok masih terlalu besar, sehingga kurang optimal dalam peningkatan kemampuan bekerjasama.
- 3) Kurang jelasnya pendidik saat memberikan penjelasan cara bermain masinis gerbong kereta api, tikus dan kucing, ayam betina menjaga telurnya, dan estafet gelang karet, selain itu pada saat memberikan peraturan permainan pendidik hanya sekali.
- 4) Pada saat permainan berlangsung pendidik kurang memberikan motivasi kepada anak dengan cupuk mengamati anak memainkan permainan.
- 5) Adanya pembagian tugas pada anak yang kelompoknya ditentukan oleh pendidik hal ini menyebabkan anak tidak bebas.
- 6) Waktu bermain terlalu cepat yaitu hanya selama 20 menit, sehingga membuat kegiatan bermain tergesa-gesa.

Pelaksanaan kegiatan bermain pada siklus I dinilai masih kurang optimal. Hal ini ditunjukkan dengan munculnya beberapa masalah di atas. Oleh karena itu, dilakukan upaya perbaikan dengan melakukan beberapa langkah sebagai berikut:

- 1) Pendidik membagi kelompok sesuai keinginan anak dengan cara menawarkan kepada anak.
- 2) Pendidik membagi kelompok menjadi lebih kecil yaitu setiap kelompok terdiri dari 5-6 anak agar lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan bekerjasama anak.

- 3) Pendidik memberikan penjelasan tentang aturan permainan dengan berulang-ulang. Setelah itu pendidik bertanya kembali tentang peraturan yang sudah dijelaskan agar anak lebih paham dan mengerti.
- 4) Pendidik memberikan motivasi dengan menyemangati kepada semua anak pada waktu kegiatan bermain. Hal ini dilakukan agar anak lebih bersemangat bekerjasama dengan satu timnya. Dengan cara guru menyemangati dengan berkata “ayo ayo ayo” dan bertepuk tangan.
- 5) Pendidik mengajak bermain tanpa pembagian tugas dengan membebaskan anak memilih peran yang akan dimainkan.
- 6) Pada kegiatan bermain waktu lebih diperpanjang menjadi 30 menit, agar mencapai hasil yang maksimal dalam meningkatkan kemampuan bekerjasama pada anak saat bermain.

Hasil pada siklus I terdapat kekurangan hal ini terbukti dari data persentase yang belum mencapai kriteria yang ditentukan sehingga perlu adanya perbaikan dan peningkatan yang akan dilakukan pada siklus II.

3. Data Hasil Tindakan Siklus II tentang Kemampuan Bekerjasama TK PKK 54 Pucung

Pada siklus II ini dilaksanakan untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil persentase pada siklus I dalam kemampuan bekerjasama di TK PKK 54 Pucung dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Adapun tahapan tindakan siklus II yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tema yang digunakan pada siklus II yaitu “lingkungan” berikut deskripsi tiap pertemuan.

a. Perencanaan

Langkah tindakan pada siklus II pada prinsipnya sama seperti pelaksanaan tindakan siklus I. Perbedaan dengan pelaksanaan siklus I terletak pada jumlah kelompok dan alokasi waktu. Jumlah kelompok yang pada awalnya kelompok besar yaitu hanya dibagi menjadi dua kelompok maka pada pelaksanaan siklus II menjadi kelompok kecil yang setiap kelompoknya terdiri dari 5-6 anak. Lebih menekankan dalam menaati aturan yang sudah diberikan oleh pendidik. Alokasi waktu pada siklus I hanya 20 menit, maka pada siklus II diperpanjang menjadi 30 menit.

b. Tahap Pelaksanaan Siklus II

Siklus II terdiri dari dua kali pertemuan terdiri dari tahap kegiatan awal, inti, dan kegiatan akhir. Tema yang digunakan pada siklus II yaitu “lingkungan”. Berikut deskripsi tiap pertemuan.

1) Siklus II Pertemuan 1

Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam siklus II pertemuan 1 sebagai berikut:

a) Kegiatan Inti

Kegiatan selanjutnya bermain kooperatif yaitu bermain masinis gerbong kereta api yang dimainkan dengan jumlah lima sampai enam kelompok kegiatan ini dilakukan di luar kelas.

Langkah pertama, pendidik menawarkan yang ingin menjadi masinis dan gerbong kereta api. Langkah kedua, pendidik memberikan penjelasan cara bermain masinis dan gerbong kereta api sebagai berikut: jika sudah ada yang

menjadi masinis dan gerbong kereta api, maka pemain yang menjadi gerbong berdiri sambil saling memegang bahu teman yang ada didepannya. Kecuali pemain yang berperan menjadi masinis. Barisan akan membentuk sebuah kereta api yang bergerak perlahan-lahan melintasi tanah lapang (jes...jes...jes) si masinis berusaha menyentuh “gerbong”(pemain) yang paling belakang. Jika si masinis berhasil, berarti ia telah merebut “gerbong”, selanjutnya gerbong yang sudah kena berada di belakang masinis. Setelah itu, masinis berusaha merebut gerbong berikutnya. Tetapi tentu saja gerbong harus mempertahankan diri sekuat tenaga, kereta akan menjadi makin pendek dan bergerak makin cepat saat melintasi tanah lapang. Selain itu, gerbong-gerbong harus mempertahankan barisan agar tetap bersama-sama dalam barisan dengan posisi memegang bahu teman di depannya.

Langkah ketiga, pendidik memberikan peraturan sebagai berikut: jika ada gerbong yang terlepas secara tidak sengaja, ia akan menjadi tawanan masinis. Masinis akan memenangkan permainan jika ia berhasil merebut paling sedikit setengah dari seluruh gerbong kereta. Tetapi jika ia kehabisan tenaga sebelum berhasil menangkap setengah dari jumlah gerbong, si gerbong kereta api yang memenangkan. Langkah keempat, pendidik membagi menjadi berkelompok dengan berjumlah lima kelompok setiap kelompok terdiri dari lima sampai enam anak. Setiap kelompok memainkan permainan masinis gerbong kereta api.

Langkah kelima, anak melihat pendidik mempraktekan cara bermainnya. Setelah itu anak diminta untuk mencoba memainkan masinis gerbong kereta

api. Langkah keenam, pendidik memberikan kesempatan anak-anak untuk bermain masinis gerbong kereta api dengan kelompoknya masing-masing.

Kegiatan selanjutnya dilakukan sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian yang dilakukan oleh pendidik dengan cara pendidik menerangkan terlebih dahulu kegiatan belajar dengan menggunakan majalah anak dan kemudian anak mengerjakan Lembar Kerja Anak di majalah. Setelah anak selesai mengerjakannya anak istirahat. Setelah selesai beristirahat anak mencuci tangan dan masuk ke dalam kelas berdoa sebelum makan dan minum.

2) Siklus II pertemuan 2

Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam siklus I pertemuan 2 sebagai berikut:

a) Kegiatan Inti

Kegiatan selanjutnya bermain kooperatif yaitu bermain estafet gelang karet yang dimainkan berkelompok kegiatan ini dilakukan di luar kelas.

Langkah pertama, pendidik membagi anak-anak menjadi lima kelompok, setiap kelompok terdiri dari lima sampai enam anak. Langkah kedua, pendidik menyiapkan karet gelang didepan setiap kelompok. Pendidik membagi sedotan, setiap anak satu buah sedotan dan minta anak untuk menempatkan sedotan di ujung mulut dengan cara sedotan digigit. Langkah ketiga, pendidik memberikan karet gelang pada anak yang berdiri paling awal, dan gantungkan pada ujung sedotannya. Setiap anak harus membawa gelang kepada teman satu tim mereka secara estafet, yang kemudian anak paling ujung siap mengumpulkan karet gelang. Langkah keempat, pendidik memberikan aturan,

adapun peraturannya yaitu: anak-anak untuk tidak menggunakan tangan untuk menahan gelang gelang karet, masing-masing kelompok harus berhasil memasukkan lima gelang secara estafet, dan kelompok yang lebih dulu memasukkan gelang paling banyak dalam waktu yang ditentukan, itulah yang keluar sebagai pemenangnya.

Kegiatan selanjutnya dilakukan sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian yang dilakukan oleh pendidik dengan cara pendidik menerangkan terlebih dahulu kegiatan belajar dengan menggunakan majalah anak dan kemudian anak mengerjakan Lembar Kerja Anak melalui majalah anak. Setelah anak selesai mengerjakannya anak istirahat kemudian setelah selesai beristirahat anak mencuci tangan dan masuk ke dalam kelas berdoa sebelum makan dan minum.

c. Tahap Pengamatan (Observasi)

Pengamatan dalam kegiatan bermain pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan sebagai hasil dari proses perbaikan. Sebagian besar anak mampu mengikuti dari awal dimulainya kegiatan bermain dengan melalui metode bermain kooperatif. Anak yang tadinya mengobrol sendiri jauh lebih berkurang. Anak pada duduk rapi sebelum keluar kelas untuk bermain di luar kelas dan mampu mengikuti tahap demi tahap dari seluruh rangkaian permainan.

Hampir semua anak mampu menyelesaikan tugas kelompok, hal ini terbukti semua anak menyelesaikan tugas kelompok dalam bentuk kegiatan bermain estafet dan masinis gerbong kereta api yang diberikan oleh pendidik.

Dalam hal kemampuan anak bermain bersama teman juga menunjukkan adanya peningkatan. Sebagian besar anak mampu bermain bersama semua teman laki-laki maupun perempuan. Hanya masih terdapat anak yang suka memilih-milih teman dan tidak ingin bermain bersama teman yang lain hal ini terbukti pada saat pendidik membagi kelompok anak lebih memilih sendiri bermain dengan teman yang lainnya.

Peningkatan juga terlihat pada kemampuan menaati aturan permainan. Hal ini terbukti setiap kelompok kecil yang sudah dibentuk terlihat menaati aturan yang sudah diberikan sebelum permainan dimulai seperti batasan untuk berlari namun sudah tidak ada anak yang melanggar batasan berlari sampai ke luar halaman. Adapun persentase pencapaian peningkatan kemampuan bekerjasama dalam menyelesaikan tugas kelompok pada siklus II dalam dua kali pertemuan disajikan dalam tabel sebagai berikut:

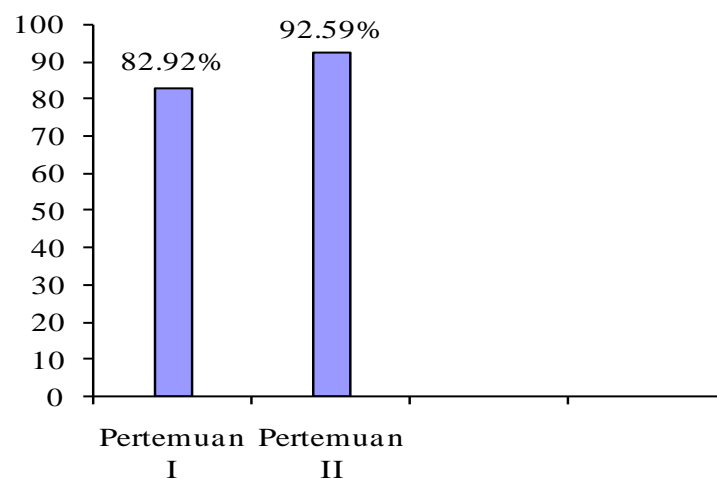
Tabel 4. Hasil Kemampuan Bekerjasama Anak Pada Siklus II

Pertemuan	Persentase (%) Kemampuan Bekerjasama Anak Pada siklus II	Kriteria
Pertemuan I	82,98%	Sangat Baik
Pertemuan II	92,59%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 4, yang diperoleh dari hasil pertemuan yang terakhir atau pertemuan yang kedua karena hasil yang diperoleh pada pertemuan kedua lebih tinggi dan memiliki kriteria sangat baik. Hal ini sesuai dengan tingkat keberhasilan yang akan dicapai. Adapun uraian yang diperoleh dari pencapaian hasil kemampuan bekerjasama pada siklus II yaitu:

- 1) Pada pertemuan pertama keseluruhan kemampuan bekerjasama anak memperoleh rata-rata 82,98% kriteria tersebut pada pelaksanaan siklus II memiliki kriteria sangat baik.
- 2) Pada pertemuan kedua keseluruhan kemampuan bekerjasama anak memperoleh rata-rata 92,59% kriteria tersebut pada pelaksanaan siklus II memiliki kriteria sangat baik.

Persentase pencapaian akhir dari kedua pertemuan dari seluruh kemampuan bekerjasama pada penelitian siklus II disajikan dalam gambar sebagai berikut:



Gambar 5. Hasil Kemampuan Bekerjasama Siklus II

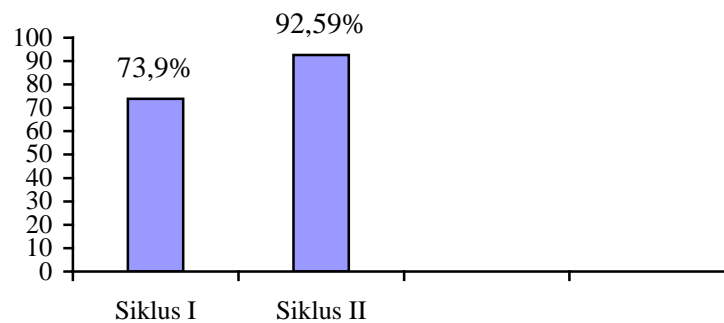
Pada pelaksanaan tindakan penelitian siklus II menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh kemampuan bekerjasama, dengan peningkatan yang sesuai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu memiliki kriteria sangat baik. Adapun persentase pada siklus II yang akan digunakan yaitu pertemuan terakhir (pertemuan II) karena memperoleh persentase tertinggi yaitu 92,59%. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 5. Perbandingan Kemampuan Bekerjasama Anak Siklus I Dan Siklus II

Perbandingan Kemampuan Bekerjasama Anak Siklus I dan Siklus II	Rata-rata
Siklus I	73,9%
Siklus II	92,59%
Jumlah Rata-rata	18,69%

Berdasarkan tabel 5, pelaksanaan tindakan siklus II menunjukkan bahwa kemampuan berkembang sangat baik. Dapat dilihat pada tabel di atas dan pada siklus I memperoleh rata-rata 73,9% dan meningkat pada siklus II yang memperoleh rata-rata 92,59%.

Perbandingan persentase indikator pencapaian hasil peningkatan kemampuan bekerjasama siklus I dan siklus II disajikan dalam gambar di bawah ini.



Gambar 6. Perbandingan Hasil Kemampuan Bekerjasama Siklus I Dan Siklus II

Kemampuan bekerjasama setelah dilaksanakan siklus I dan siklus II memperoleh hasil rata-rata 73,9% pada siklus I dan meningkat dengan rata-rata 92,59% pada siklus II.

d. Refleksi Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II telah melalui proses perbaikan-perbaikan berdasarkan hasil observasi pelaksanaan tindakan pada siklus I. Hal ini menjadi salah satu faktor yang mendukung kelancaran proses kegiatan bermain dengan melalui metode bermain pada siklus II yang dapat berjalan dengan lancar.

Perbaikan berupa pola penyampaian materi pada saat awal kegiatan bermain, dengan mengurangi jumlah kelompok bermain membuat anak lebih fokus dan konsentrasi dalam menjalankan tugas kelompok. Perpanjangan waktu membuat anak lebih leluasa untuk bermain. Motivasi yang selalu diberikan oleh pendidik menambah semangat anak pada waktu melakukan permainan. Berdasarkan perbaikan-perbaikan tersebut, kegiatan bermain dengan melalui metode bermain kooperatif pada siklus II dapat mengalami peningkatan hasil sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

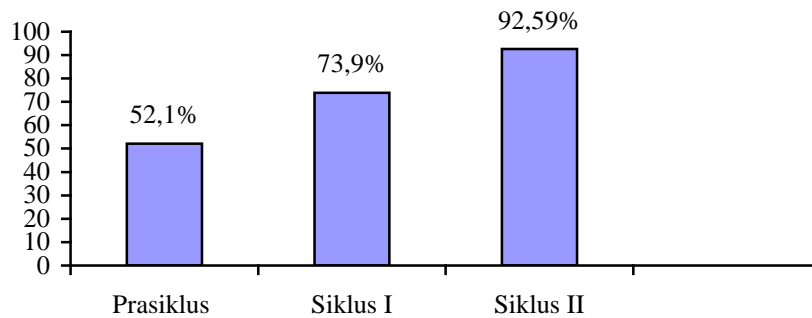
D. Analisis Data

Hasil dari pra siklus, siklus I dan siklus II pelaksanaan kegiatan bermain kooperatif dengan menggunakan metode bermain terbukti mampu meningkatkan kemampuan bekerjasama anak kelompok B TK PKK 54 Pucung. Berikut hasil dari pra siklus, siklus I, dan Siklus II disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 6. Peningkatan Kemampuan Bekerjasama Anak Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Peningkatan Kemampuan Bekerjasama Anak	Hasil Keseluruhan Rata-rata
Prasiklus	52,1%
Siklus I	73,9%
Siklus II	92,59%

Berdasarkan tabel 6 maka peningkatan kemampuan bekerjasama pada saat sebelum tindakan, siklus I, dan siklus II, dapat disajikan berupa grafik peningkatan kemampuan bekerjasama sebagai berikut:



Gambar 7. Hasil Pra Siklus, Siklus I, Dan Siklus II Kemampuan Bekerjasama Anak

Berdasarkan gambar 7, peningkatan kemampuan bekerjasama sebelum tindakan menunjukkan hasil rata-rata 52,1% menjadi 73,9% pada akhir siklus I, adapun persentase peningkatan kemampuan bekerjasama anak menjadi 21,8%. Pada siklus I dan Siklus II mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 92,59%. Persentase peningkatan kemampuan bekerjasama menjadi 18,69%. Adapun yang dapat dilakukan oleh anak yaitu melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, dan menaati aturan permainan. Langkah yang diterapkan yaitu langkah yang pertama pendidik memberikan penjelasan tentang cara bermain “estafet gelang karet”. Langkah kedua menawarkan peran kepada anak untuk mengambil karet gelang yang warna merah atau hijau. Langkah ketiga pendidik memberikan contoh cara bermain “estafet gelang karet”. Yang keempat mengevaluasi hasil

kerja anak dengan bertanya kepada anak “siapa yang tadi melaksanakan tugas secara berkelompok dan bersama-sama?”.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan bahwa hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan sebanyak 21,8% pada akhir siklus I, dan akhir siklus II mengalami peningkatan sebanyak 18,69%. Hasil dalam penelitian ini mempunyai keterkaitan metode bermain dengan kemampuan bekerjasama. Metode bermain dipilih oleh peneliti karena menyesuaikan karakteristik pada diri anak yaitu anak mudah bersosialisasi dengan orang disekitarnya yang sesuai dengan teori Snowman (Soemiarti Patmonodewo, 2003: 32-35). Perkembangan sosial pada anak terdapat beberapa jenis salah satunya yaitu bekerjasama yang sesuai dengan teori Maria J. Wantah (2005: 93). Kerjasama dalam penelitian ini dilihat dari kegiatan bermain yang dilakukan anak, pada saat anak bermain anak belajar saling membantu dalam menyelesaikan tugas kelompok. Hal ini sesuai dengan teori H. Syamsul Yusuf LN (2004: 125) yang menyatakan bahwa anak dapat bekerjasama untuk menyelesaikan permainan (kegiatan) yang telah diberikan secara bersama-sama.

Metode bermain dapat meningkatkan perkembangan sosial khususnya kemampuan bekerjasama. Hal ini sesuai dengan teori Moeslichatoen (2004: 7) bahwa metode bermain merupakan cara yang dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama. Kemampuan sosial yang dapat dikembangkan melalui metode bermain dalam penelitian ini sesuai

dengan prinsip pembelajaran anak usia dini menurut Sofia Hartati (2005: 30) yang menyatakan bahwa belajar dilakukan sambil bermain, belajar pada anak usia dini adalah bermain.

Kemampuan bekerjasama anak sebelum tindakan menunjukkan bahwa hampir seluruh aspek kemampuan bekerjasama anak kurang berkembang. Pencapaian pada seluruh indikator belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang sudah ditentukan. Menurut peneliti penurunan persentase pada pertemuan pertama dipengaruhi oleh kegiatan pembelajaran yang terpaku dengan LKA (Lembar Kerja Anak). Selain itu kemampuan anak dalam bermain bersama teman pada pertemuan pertama sebelum tindakan mengalami penurunan. Peningkatan yang dimaksud belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang sudah ditentukan. Kemampuan anak dalam menaati aturan permainan pada pertemuan pertama sebelum tindakan juga mengalami penurunan. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang hanya terfokus Lembar Kerja Anak.

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I, menunjukkan adanya peningkatan hasil dari indikator yang hendak dicapai jika dibandingkan dengan kondisi awal anak sebelum tindakan. Meskipun demikian, peningkatan pada setiap pertemuan belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang sudah ditentukan yaitu memiliki kriteria sangat baik. Pada pertemuan pertama hasil yang dicapai masih jauh dari harapan yaitu memiliki kriteria kurang baik dari indikator keberhasilan yang sudah ditentukan yaitu kriteria baik. Menurut peneliti, hal ini disebabkan karena anak sedang melalui proses penyesuaian, dari kegiatan bermain yang bertujuan meningkatkan kemampuan bekerjasama melalui metode

bermain kooperatif, akan tetapi pada pertemuan kedua menunjukkan adanya peningkatan meskipun belum optimal. Hal ini sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh Moeslichatoen (2004: 7).

Berdasarkan hasil observasi peneliti, permasalahan yang muncul pada siklus I dapat disebabkan karena faktor dari anak maupun yang disebabkan oleh kurangnya perencanaan maupun pelaksanaan dari kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi pada pelaksanaan tindakan siklus I dilakukan perbaikan-perbaikan agar pada penelitian siklus II dapat mencapai hasil yang lebih optimal.

Kegiatan pada siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih baik. Anak lebih antusias mengikuti kegiatan bermain yang akan dilaksanakan. Hampir seluruh anak mampu menyelesaikan tugas kelompok, persentase yang didapat dalam kemampuan menyelesaikan tugas kelompok mengalami peningkatan persentase yang berturut-turut dalam setiap pertemuan. Pencapaian pada tiap pertemuan siklus II sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu memiliki kriteria sangat baik.

Hal-hal yang dapat mendukung adanya peningkatan kemampuan bekerjasama melalui metode bermain. Dalam penelitian ini yaitu pendidik membagi menjadi 5-6 kelompok sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh Slamet Suyanto (2005: 150) bahwa pembelajaran akan lebih baik dibagi menjadi berkelompok. Pendidik menjelaskan tentang cara bermain permainan estafet gelang karet. Selain itu pendidik memberikan motivasi berupa semangat kepada anak saat anak bermain.

F. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian ini yaitu hanya di kelompok B dan hanya empat jenis permainan yang digunakan yaitu masinis gerbong kereta api, tikus dan kucing, ayam betina menjaga telur, dan estafet gelang karet. Oleh karena itu, akan lebih baik permainan yang digunakan lebih bervariasi dalam penelitian selanjutnya. Selain itu keterbatasan dalam penelitian ini dalam membuat instrumen berlandaskan secara teori.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian bahwa metode bermain untuk meningkatkannya kemampuan bekerjasama anak kelompok B TK PKK 54 Pucung. Dari hasil peningkatan kemampuan bekerjasama sebelum tindakan menunjukkan hasil rata-rata 52,1% setelah dilakukan tindakan pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 21,8% menjadi 73,9%. Pada akhir siklus II mengalami peningkatan sebesar 18,69% menjadi 92,59%. Peningkatan tersebut telah mencapai indikator keberhasilan, yaitu memperoleh kriteria sangat baik. Kriteria sangat baik yaitu anak mendapat skor 3.

Bermain kooperatif dalam penelitian ini terdiri dari bermain masinis gerbong kereta api, bermain ayam betina menjaga telur, bermain tikus dan kucing, dan estafet karet gelang. Penerapan metode bermain kooperatif atau bekerjasama yaitu langkah pertama pendidik memberikan penjelasan tentang suasana stasiun saat akan memainkan permainan masinis gerbong kereta api. Langkah kedua pendidik membagi kelompok ke kelompok yang lebih kecil yaitu setiap kelompok terdiri dari 5-6 anak agar lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan bekerjasama anak. Langkah keempat pendidik memberikan peraturan permainan dan penjelasan cara bermain dengan pelan-pelan, dan berulang-ulang setelah itu pendidik bertanya kembali tentang peraturan yang telah pendidik berikan agar anak lebih paham. Anak melakukan kegiatan bermain di luar kelas dan pada kegiatan akhir pendidik memberikan *reward* berupa makanan.

B. Saran

Berdasarkan pelaksanaan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama, maka ada beberapa saran untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama diantaranya yaitu:

1. Pendidik sebaiknya memperhatikan waktu bermain, karena dengan waktu yang terbatas (kurang dari 20 menit) anak akan menjadi tergesa-gesas dan kurang tuntas saat bermain, akan lebih efektif dalam melakukan bermain kooperatif berdurasi kurang lebih sekitar 30 menit.
2. Saat bermain kooperatif atau berkelompok, pendidik terlebih dahulu membagi anak menjadi berkelompok, dalam membentuk kelompok anak laki-laki dan perempuan dijadikan satu kelompok sebelum melakukan permainan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudjiono. (2012). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persaja.
- Andang Ismail. (2006). *Education Games Menjadi Cerdas dan Cerian Dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Ali Nugraha & Yeni Rachmawati. (2005). *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Baharuddin. (2009). *Pendidikan Dan Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Cucu Eliyawati. (2005). *Pemilihan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan, dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Depdikbud. (1999). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. Direktorat Pendidikan Menengah Umum.
- Dedi Supriadi. (1985). *Kontribusi Kualitas Interaksi Anak-Orang Tua dalam Keluarga Dan Siswa-Guru Di Sekolah Terhadap Kepribadian Kreatif*. Diakses dari http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/196510011998022-ERNAWULAN_SYAODIH/perk_sosio-emosional_anak.pdf pada tanggal 30 Desember 2013, jam 19.30 WIB.
- Depdiknas. (2008). *Kurikulum Hasil Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Balitbang Kurikulum.
- Depdiknas. (2005). *Kurikulum Hasil Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Balitbang Kurikulum.
- Dewi Rosmala. (2005). *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Peningkatan Tenaga Akademik.
- Djam'an Satori & Aan Komariah. (2011). *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabet
- Ernawulan Syaodih. (2005). *Bimbingan Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Peningkatan Tenaga Akademik.

- Hamzah B. Uno, Nina Lamatenggo, Satria M.A Koni. (2011). *Menjadi Peneliti PTK Yang Profesional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harun Rasyid., Mansyur., Suratno. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- H Syamsul Yusuf LN. (2008). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak jilid 1*. (Alih Bahasa: Meitasari Tjandrasa dan Muslichah Zarkasih). Jakarta: Erlangga.
- Indah Wulandari. (2013). Biarkan Anak Bermain. *Republika* (9 September 2013). Hlm. 20.
- Isjoni. (2009). *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Kamtini & Husni Wardi Tanjung. (2005). *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Peningkatan Tenaga Akademik.
- M. Ramli. (2005) *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Peningkatan Tenaga Akademik.
- Maria J. Wantah. (2005). *Pengembangan Disiplin Dan Pembentukan Moral Pada Anak Usia Dini*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Peningkatan Tenaga Akademik.
- Mayke S. Tedjasaputra. (2005). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Mashitoh., Ocih Setiasih., Heny Djoehaeni. (2005). *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan, dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Muh. Nur Mustakim. (2005). *Peranan Pembentukan Perkembangan Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan, dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Moeslichatoen R. (2004). *Metode Pengejaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Peningkatan Tenaga Akademik.

- Pardjono. (2007). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY.
- Roestiyah N.K. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rita mariyana. (2005). *Strategi Pengelolaan Lingkungan Belajar Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan, dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sofia Hartati. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Peningkatan Tenaga Akademik.
- Slamet Suyanto. (2005). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.
- Suharsimi Arikunto. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto., Suhardjono., Supardi. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto., Suhardjono., Supardi. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suratno. (2005). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Peningkatan Tenaga Akademik.
- Soemiarti Patmonodewo. (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Siti Partini Suardiman. (2003). *Metode Pengembangan Daya Pikir Dan Daya Cipta Untuk anak Usia Dini*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Tadkiroatun Musfiroh. (2005). *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Peningkatan Tenaga Akademik.
- Tom Dahlke. (2008). *90 Permainan Anak-Anak 2*. Solo: Tiga Serangkai.
- Vincentius Endy Santoso & Iin Mendah Mulyani. (2008). *100 Permainan Kreatif Untuk Outbond Dan Training*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Wijaya Kusuma & Dedi Dwitagma. (2010). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas Edisi Kedua*. Jakarta: Indeks Permata Puri Media

Yudha M. Saputra & Rudyanto. (2005). *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan, dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp.(0274) 586168 Hunting, Fax.(0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp.(0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295,344, 345, 366, 368,369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 4830/UN34.11/PL/2013
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

29 Agustus 2013

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
Cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Setda Provinsi DIY
Kepatihan Danurejan
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Endah Prayuanty
NIM : 09111244036
Prodi/Jurusan : PGPAUD/PPSD
Alamat : Pelemsewu, Panggunharjo, Sewon, Bantul

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : TK PKK 54 Pucung Pendowoharjo, Sewon, Bantul
Subyek : Siswa kelompok B
Obyek : Kemampuan Bekerjasama
Waktu : Agustus-Oktober 2013
Judul : Peningkatan Kemampuan Bekerjasama Melalui Metode Bermain Pada Anak Kelompok B di TK PKK 54 Pucung Pendowoharjo Sewon Bantul

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,



Dr. Haryanto, M.Pd.

NIP 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:

- 1.Rektor (sebagai laporan)
 - 2.Wakil Dekan I FIP
 - 3.Ketua Jurusan PPSD FIP
 - 4.Kabag TU
 - 5.Kasubbag Pendidikan FIP
 - 6.Mahasiswa yang bersangkutan
- Universitas Negeri Yogyakarta



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH
Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN IJIN
070 /Reg / V/ 6619 / 9 /2013

Membaca Surat Dekan FIP Universitas Negeri Yogyakarta Nomor 4830/UN.34.11/PL/2013

Tanggal 30 Agustus 2013 Perihal Permohonan Ijin Penelitian

Mengingat

1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006 tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam Melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011 tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 tahun 2008 tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah;
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta

DIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/opengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada

Nama ENDAH PRAYUANTI NIP/NIM 09111244036

Alamat Fakultas Ilmu Pendidikan UNY Karangmalang

Judul PENINGKATAN KEMAMPUAN BEKERJASAMA MELELUI METODE BERMAIN PADA ANAK KELOMPOK B DI TK PPK 54 PUCUNG PANDOWOHARJO SEWON BANTUL

Lokasi Kabupaten Bantul

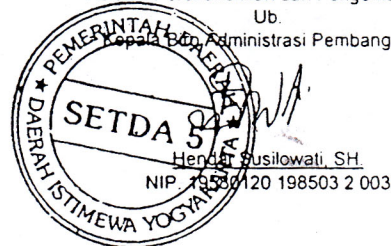
Waktu 05 September 2013 s/d 05 Desember 2013

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan *softcopy* hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam bentuk *compact disk* (CD) maupun mengunggah (*upload*) melalui website: adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan naskah cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentatati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website: adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta
Pada tanggal 05 September 2013

An. Sekretaris Daerah
Asisten Perekonomian dan Pengembangan
Ub.
Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Tembusan:

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan)
2. Bupati Bantul cq. BPPEDA
3. DINAS DIKPORA DIY
4. DEKAN FIP UNY
5. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(B A P P E D A)

Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796
Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

SURAT KETERANGAN/IZIN

Nomor : 070 / 2123

Menunjuk Surat

Dari Sekretariat Daerah DIY Nomor
Tanggal 02 September 2013 070/Reg/V/6619/9/2013
Perihal : Ijin Penelitian

Mengingat

- a. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;
- b. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
- c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul

Diizinkan kepada

Nama
P. T / Alamat
NIP/NIM/No. KTP
Tema/Judul
Kegiatan

ENDAH PRAYUANTI
Fak IP UNY, KARANGMALANG YK
09111244036
PENINGKATAN KEMAMPUAN BEKERJASAMA MELALUI METODE
BERMAIN PADA ANAK KELOMPOK B DI TK PKK 54 PUCUNG
PENDOWOHARJO SEWON BANTUL

Lokasi : TK PKK 54 PUCUNG PENDOWOHARJO
Waktu : 3 September 2013 sd 3 Desember 2013
Personil : 1 orang

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat, serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku;
3. Ijin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *softcopy* (CD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
5. Ijin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
6. Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
7. Ijin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.

Dikeluarkan di : B a n t u l
Pada tanggal : 3 September 2013

Kepala,
Bidang Tata Pengembangan
dan Penelitian,
Kasubid Litbang
Heny Endangwati, S.P., M.P.
NIP. 197106081998032004

Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Bantul (sebagai laporan)
2. Ka. Kantor Kesbangpol Kab. Bantul
3. Ka. Dinas Dikmenof Kab. Bantul
4. Camat Sewon
5. Lurah desa Pendowoharjo
- o Ka. TK PKK 54 Pucung Pendowoharjo
7. Yang Bersangkutan

TAMAN KANAK-KANAK PKK 54 PUCUNG

Alama: Pucung, Pendowoharjo, Kecamatan Sewon, Kabupaten Bantul, Yogyakarta
Tlp. (0274) 3227400

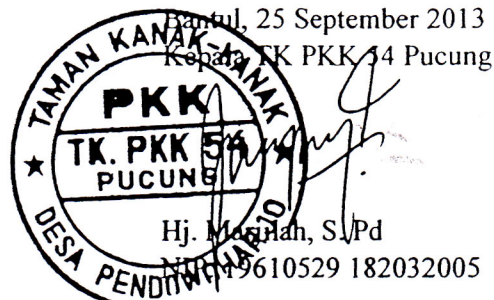
SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala Taman Kanak-Kanak PKK 54 Pucung menerangkan bahwa:

Nama : Endah Prayuanty
NIM : 09111244036
Prodi : Pendidikan Guru PAUD
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Benar-benar telah melaksanakan penelitian tindakan kelas di Taman Kanak-Kanak PKK 54 Pucung Pendowoharjo Sewon Bantul pada bulan Agustus-September semester I Tahun Pelajaran 2013/2014. Penelitian tersebut dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Bekerjasama Melalui Metode Bermain Pada Anak Kelompok B Di TK PKK 54 Pucung Pendowoharjo Sewon Bantul”

Demikian surat keterangan ini diberikan agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Lampiran 2. Rencana Kegiatan Harian

Siklus Ke	: I/ Pertemuan 1
Kelompok	: B
Tema /Sub Tema	:Lingkunganku/Sekolahanku
Semester /Minggu	: I / VI

80

	<p>Mencocok Bentuk (F .30)</p> <p>Memegang pensil dengan benar (F.45)</p> <p>Mengukur panjang dengan langkah, jengkal, dan meteran (F.14)</p>	<p>gerbong berdiri sambil saling memegang bahu teman yang ada didepannya</p> <p>(sudut kebudayaan) -Pemberian tugas “ mencocok bentuk tas sekolah “</p> <p>(sudut keluarga) -Pemberian tugas “ memegang pensil menulis TK PKK 54 “ III Istirahat ± 30 menit -Bermain bebas -Cuci tangan -Doa makan</p> <p>IV Kegiatan Akhir ±30 menit -Praktek langsung “ mengukur meja dengan jengkal -refleksi dan evaluasi -Doa selesai kegiatan</p>	<p>gambar bantalan dan pensil tusuk</p> <p>pensil buku tulis</p> <p>sabun</p> <p>Anak langsung</p>				
--	---	--	--	--	--	--	--



Yogyakarta, 16-9-2013
Mahasiswa


Endah Prayuanty
NIM 0911244036

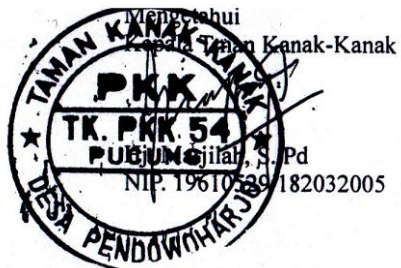
RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Siklus ke : I/ Pertemuan 2
 Kelompok : B
 Tema/Sub Tema : Lingkungan/Sekolahanku
 Semester/ Minggu : I/VI

Hari/ Tanggal	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat & Bahan	Penilaian Perkembangan Anak			
				★	★★	★★★	★★★★
Rabu, 18-9-2013	Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan (NAM. 11).	I. Kegiatan Awal ± 30 menit - Baris masuk kelas - Salam, doa kegiatan - Apresepsi II. Inti ± 60 menit (sudut pembangunan) - Pemberian tugas “bermain ayam betina menjaga telur-telurnya” Langkah permainan: a. Pendidik menawarkan kepada anak-anak siapa yang ingin menjadi ayam betina yang bertugas menjaga telur-telurnya, , ayam memiliki telur 10 butir dilapangan b. pendidik membagi menjadi dua kelompok c. pendidik memberikan cara bermain ayam betina menjaga	Anak kumpulan doa-doa				
	Menyebut lambang bilangan 1-10 (K.18)		Anak langsung				

	<p>membaca cerita bergambar secara sederhana (B.23)</p> <p>Mencocok Bentuk (F30)</p>	<p>telur-telurnya</p> <p>d. Pertama-tama mereka menunggu di luar lapangan, ayam (pura-pura mengantuk) para peternak telur berlari ke lapangan dan mencoba mencuri telur di daerah kekuasaanya</p> <p>e. Jika si ayam mengetahui telur-telurnya diambil, ia harus lari mengejar peternak sambil mengepakkan sayap dan berkotek-kotek</p> <p>f. Permainan ini harus berakhir jika si peternak berhasil mengambil semua telur atau berhasil menyingkirkan paling sedikit setengah dari jumlah peternak telur</p> <p>(sudut keluarga)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pemberian tugas “membaca cerita bergambar” - Pemberian tugas “mencocok bentuk sekolahku” <p>III. Istirahat ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bermain bebas cuci tangan, doa makan 	<p>bukuCerita Majalah neci</p> <p>Kertas gambar sekolah alat mencocok</p> <p>Anak langsung</p>				
--	--	---	--	--	--	--	--

	Memelihara kebersihan lingkungan, misal tidak mencoret-corek tembok, membuat sampah pada tempatnya(NAM.26)	IV. Kegiatan Akhir ± 30 menit (sudut alam sekitar) - “membuang bungkus makanan pada tempat sampah” - Tanya jawab - Doa pulang	Peraga langsung				
--	--	--	-----------------	--	--	--	--



Yogyakarta, 18-9-2013
Mahasiswa

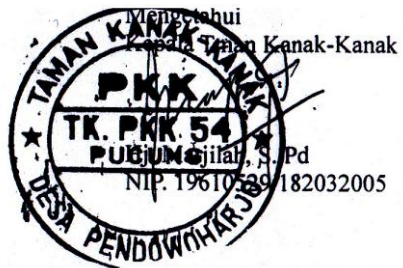

Endah Prayuanty
NIM 0911244036

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Siklus ke : I/ Pertemuan 3
Kelompok : B
Tema/Sub Tema : Lingkunganku/Sekolahanku
Semester/ Minggu : I/VI

Hari/ Tanggal	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat & Bahan	Penilaian Perkembangan Anak			
				★	★★	★★★	★★★★
Jum'at, 20-9-2013	Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan (NAM. 11). Mengajak teman untuk bermain (K.8) Mewarnai bentuk gambar sederhana (F50)	I. Kegiatan Awal ± 30 menit - Baris masuk kelas - Salam, doa kegiatan - Apresepsi II. Inti ± 60 menit (sudut pembangunan) - Pemberian tugas “bermain kucing dan tikus” Langkah permainan: a. Pendidik memberikan penjelasan kepada anak tentang bermain tikus dan kucing dan menerangkan peraturan permainan. b. pendidik membagi kelompok menjadi 2 kelompok c. Pendidik menawarkan kepada anak-anak yang menjadi kucing dan tikus d. Anak-anak membuat	Anak kumpulan doa-doa Anak langsung				

	<p>Mewarnai bentuk gambar sederhana (F 50)</p> <p>Menciptakan bentuk dari kepingan geometri (F36)</p> <p>Membersihkan peralatan makan setelah digunakan (F22)</p>	<p>lingkaran besar, satu anak menjadi menjadi tikus, satu anak yang lain menjadi kucing</p> <p>e. Si kucing lari berusaha menerobos ke dalam lingkaran untuk menangkap/menerkam tikus yang berada didalam lingkaran</p> <p>f. Permainan berakhir ketika tikus bisa diterkam kucing.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pemberian tugas “mewarnai gambar lingkungan sekolah” - Pemberian tugas “membentuk gambar sekolahku ” <p>III. Istirahat ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bermain bebas cuci tangan, doa makan <p>IV. Kegiatan Akhir ± 30 menit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyimpan peralatan makan dan minum - Tanya jawab - Doa pulang 	<p>Majalah neci</p> <p>Kepingan geometri lem kertas</p>				
--	---	---	---	--	--	--	--



Yogyakarta, 20-9-2013

Mahasiswa

Endang Prayuanty
NIM 0911244036

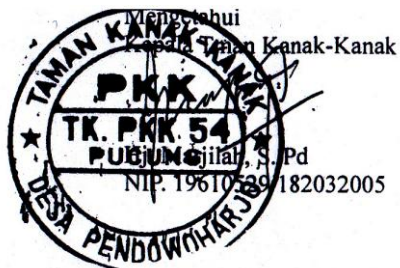
SIKLUS KE : II / Pertemuan 1
 KELOMPOK : B
 TEMA/ SUB TEMA : Kebutuhanku/Makanan dan Minuman
 SEMESTER/ MINGGU : I/VII

87

	Menyebut simbol huruf vokal (B 25)	-Pemberian tugas “menyebut simbol/vokal” a=apel,anggur dll (sudut keluarga)					
	Mengulang kalimat yang telah didengarnya (B 4)	-Pemberian tugas “mengulang kalimat “ (buah menjadikan tubuh sehat)	gambar				
	Menyanyikan lagu anak (F.48)	III Istirahat - Bermain bebas -Cuci tangan -Doa makan IV Kegiatan Akhir ± 30 menit -Menyanyi “ makanan sehat “ -Refleksi -Doa pulang	anak langsung Sabun				

Yogyakarta, 23-9-2013

Mahasiswa



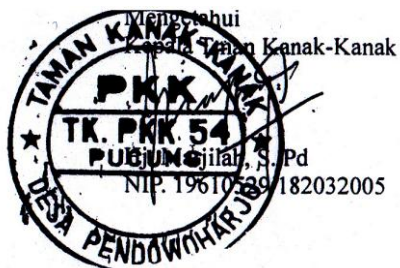

Endah Prayuanty
NIM 0911244036

SIKLUS KE : II / Pertemuan 2
 KELOMPOK : B
 TEMA/ SUB TEMA :Kebutuhanku/Makanan dan Minuman
 SEMESTER/ MINGGU : I/VII

89

		<p>im mereka secara estafet, yang kemudian anak paling ujung meletakkannya pada tempat yang sudah disediakan</p> <p>e. Masing-masing kelompok harus berhasil memasukkan 5 gelang secara estafet</p> <p>f. Pendidik memberikan <i>reward</i> kepada anak yang berhasil</p>					
	<p>Mengungkapkan asal mula terjadinya sesuatu (K 7)</p> <p>Membuat berbagai bentuk dengan berbagai media (F 37)</p>	<p>(sudut alam sekitar)</p> <p>-Pemberian tugas “mengungkap asal mula gelas</p> <p>-Pemberian tugas “membuat keranjang buah dengan kertas lipat“</p> <p>III Istirahat</p> <p>-Bermain bebas</p> <p>-Cuci tangan</p> <p>-Doa makan</p> <p>IV Kegiatan Akhir</p> <p>-refleksi</p> <p>-Doa pulang</p>	<p>Gelas karet dan gelas kaca</p> <p>Kertas lipat, gunting, lem</p>				

Yogyakarta, 25-9-2013
Mahasiswa




Endah Prayuanty
NIM 0911244036

Lampiran 3. Rubrik Penilaian Kemampuan Bekerjasama Anak

Rubrik Penilaian Kemampuan Bekerjasama Anak

Kriteria	Deskripsi	Jumlah Skor
Anak melaksanakan tugas kelompok	Jika anak mampu melaksanakan tugas kelompok	3
	Jika anak mampu melaksanakan tugas kelompok dengan arahan guru.	2
	Jika anak belum mampu melaksanakan tugas kelompok	1
Anak bermain dengan semua teman	Jika Anak bermain " <i>masini gerbong kereta api</i> " dengan teman tanpa memilih teman laki-laki.	3
	Jika anak bermain " <i>masini gerbong kereta api</i> " dengan teman tanpa memilih teman ataupun laki-laki dengan arahan guru	2
	Jika anak belum mau bermain " <i>masini gerbong kereta api</i> " dengan teman tanpa memilih teman ataupun laki-laki	1
Anak menaati aturan permainan	Jika <i>masinis</i> berusaha merebut gerbong kereta api yang paling belakang saat bermain " <i>masinis gerbong kereta api</i> "	3
	Jika <i>masinis</i> berusaha merebut gerbong yang paling belakang saat bermain " <i>masinis gerbong kereta api</i> " dengan arahan guru.	2
	Jika anak belum <i>masinis</i> berusaha merebut gerbong yang paling belakang saat bermain " <i>masinis gerbong kereta api</i> "	1

Lampiran 4. Hasil Penilaian Kemampuan Bekerjasama Anak

Lembar Instrumen Observasi

Pertemuan : Pra Siklus
 Hari/Tanggal : Kamis, 12-9-2013
 Tema/Sub Tema :lingkunganku/sekolahanku

Nama Anak	Anak melaksanakan tugas kelompok saat bermain “mewarnai tanaman”						Anak bermain “mewarnai tanaman” dengan semua teman						Anak mentaati aturan permainan.			Jumlah Skor	Rata-rata	Catatan
	Anak melaksanakan tugas bermain “mewarnai tanaman” bertugas mewarnai bunga			Anak melaksanakan tugas bermain “mewarnai tanaman”bertugas s mewarnai pohon			Anak bermain “mewarnai tanaman” dengan teman tanpa memilih teman perempuan			Anak bermain “mewarnai tanaman” dengan teman tanpa memilih teman laki-laki			Mewarnainya tidak keluar garis					
	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1			
AW			√			√										2	13,3%	Anak belum melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman dan mentaati peraturan permainan
ABR						√		√							√	4	26,7%	Saat bermain bersama teman masih dibantu oleh pendidik akan tetapi anak belum mentaati peraturan permainan
AKN			√			√			√			√			√	15	33,3%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan
BPP			√			√										2	13,3%	Anak belum melaksanakan tugas kelompok akan tetapi anak pada bermain bersama teman masih dibantu
BA			√						√						√	3	20%	Anak mampu melaksanakan tugas kelompok dan bermain bersama teman, akan tetapi

																		belum mentaati peraturan permainan
DCR	√			√			√			√		√				15	100%	Anak mampu melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
DA		√			√				√			√			√	7	46,7%	Anak masih dibantu oleh pendidik melaksankn tugas kelompok, bermain bersama teman, akan tetapi belum mentaati peraturan permainan
FA			√			√			√			√			√	5	33,3%	Anak belum melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
HMS		√				√		√				√				6	40%	Anak belum mentaati peraturan permainan, akan tetapi dalam melaksanakan tugas kelompok masih dibantu oleh pendidik
IFS		√			√				√			√			√	6	46,7%	Anak masih dibantu dalam melaksanakan tugas kelompok akan tetapi belum mau bermain bersama teman dan mentaati peraturan permainan
IRP			√		√				√			√				5	33,3%	Anak belum mentaati peraturan permainan dan bermain bersama teman akan tetapi masih asih dibantu dalam melaksanakan tugas kelompok
KNP	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama

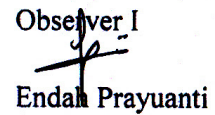
																		teman, mentaati peraturan permainan
MDA						√						√				2	13,3%	Anak belum mau melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
MTF			√			√			√						√	4	26,7%	Anak belum mau melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
RCP		√				√			√			√			√	6	40%	Anak masih dibantu dalam melaksanakan tugas kelompok akan tetapi belum mau bermain bersama dan mentaati peraturan permainan
RCW		√			√			√			√			√		10	66,7%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan masih dibantu oleh pendidik
RK		√		√			√			√			√			15	93,3%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman dan mentaati peraturan permainan
RH		√				√	√				√		√			11	73,3%	Anak masih dibantu saat melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
RKA			√				√	√		√			√			12	80%	Anak masih dibantu saat melaksanakan tugas

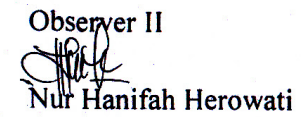
																		kelompok, bermain bersama teman, akan tetapi mampu mentaati peraturan permainan
SF		√				√		√							√	6	40%	Anak belum mampu mentaati peraturan permainan, melaksanakan tugas kelompok masih dibantu oleh pendidik dan bermain bersama teman
SSN		√				√				√			√			12	60%	Anak dapat mentaati peraturan permainan akan tetapi dalam melaksanakan tugas kelompok masih dibantu oleh pendidik, bermain bersama teman
SFR	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman dan mentaati peraturan permainan
SNA		√				√				√			√			12	60%	Anak dapat mentaati peraturan permainan akan tetapi dalam melaksanakan tugas kelompok masih dibantu oleh pendidik, bermain bersama teman
SLR		√				√					√			√		8	46,7%	Anak masih dibantu saat melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman dan mentaati peraturan permainan
VEP	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan

ZHA		√				√			√		√			√		8	53,3%	Anak masih dibantu saat melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama dan mentaati peraturan permainan
PRD		√				√			√			√		√		7	46,7%	Anak masih dibantu saat melaksanakan tugas kelompok dan mentaati peraturan permainan, akan tetapi belum bermain bersama dengan teman
Jumlah																228	52,1%	

Mengetahui
Guru Kelas

Dewi Aryaningsih

Observer I

Endah Prayanti

Observer II

Nur Hanifah Herowati

Jumlah persentase kemampuan bekerjasama yaitu $\frac{1406,0\%}{27} = 52,1\%$

Lembar Instrumen Observasi

Pertemuan : 1
 Hari/Tanggal : senin/16-9-2013
 Tema/Sub Tema : lingkungan/sekolahanku
 Kelompok terdiri dari : 2 kelompok

Nama Anak	Anak melaksanakan tugas kelompok saat bermain “masinis gerbong kereta api”						Anak bermain “masinis gerbong kereta api” dengan semua teman						Anak mentaati aturan permainan.			Jumlah Skor	Rata-rata	Catatan
	Anak melaksanakan tugas bermain “masinis gerbong kereta api” sebagai masinis			Anak melaksanakan tugas bermain “masinis gerbong kereta api” sebagai gerbong kereta api			Anak bermain “masinis gerbong kereta api” dengan teman tanpa memilih teman perempuan			Anak bermain “masinis gerbong kereta api” dengan teman tanpa memilih teman laki-laki			masinis berusaha merebut gerbong yang paling belakang saat bermain “masinis gerbong kereta api”					
	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1			
AW					√											2	13,3%	Anak masih dibantu oleh pendidik saat melaksanakan tugas kelompok
ABR						√		√							√	4	26,7%	Saat bermain bersama teman masih dibantu oleh pendidik akan tetapi anak belum mentaati peraturan permainan
AKN			√			√			√			√			√	5	33,3%	Anak belum melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama, mentaati peraturan
BP P								√								2	13,3%	Anak belum melaksanakan tugas kelompok akan tetapi anak pada bermain bersama teman masih dibantu
BA				√						√						6	40%	Anak mampu melaksanakan tugas kelompok dan bermain bersama, akan tetapi belum mentaati peraturan
DCR												√				1	6,7%	Anak belum mampu melaksanakan tugas

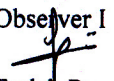
																		kelompok, bermain bersama, mentaati peraturan permainan
DA		√				√		√				√			√	8	46,7%	Anak masih dibantu oleh pendidik melaksanakn tugas kelompok, bermain bersama, akan tetapi belum mentaati peraturan permainan
FA		√				√		√			√			√		9	60%	Anak masih dibantu oleh pendidik melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama, mentaati peraturan
HMS		√		√				√			√		√			12	80%	Anak dapat bermain bersama akan tetapi masih dibantu dalam melaksanakan tugas kelompok
IFS		√			√				√			√			√	7	46,7%	Anak masih dibantu dalam melaksanakan tugas kelompok akan tetapi belum mau bermain bersama dan mentaati peraturan permainan
IRP			√		√				√			√				5	33,3%	Anak belum mentaati peraturan permainan dan bermain bersama kan tetapi masih asih dibantu dalam melaksanakan tugas kelompok
KNP			√						√						√	3	33,3%	Anak belum mau melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama, mentaati peraturan
MDA						√						√				2	13,3%	Anak belum mau melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama, mentaati peraturan
MTF			√			√			√						√	4	26,7%	Anak belum mau melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama, mentaati peraturan
RCP	√			√				√			√		√			13	86,7%	Anak melaksanakan tugas kelompok dan mentaati peraturan akan tetapi saat bermain bersama anak masih dibantu oleh pendidik

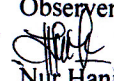
RCW	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan
RK		√				√			√			√				5	33,3%	Anak masih dibantu melaksanakan tugas kelompok akan tetapi anak belum bermain bersama teman dan mentaati peraturan permainan
RH	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan
RKA	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan
SF		√		√				√			√		√			12	80%	Anak mampu mentaati peraturan permainan akan tetapi saat melaksanakan tugas kelompok dan bermain bersama masih dibantu oleh pendidik
SSN	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan
SFR		√			√			√			√			√		10	66,7%	Anak masih dibantu oleh pendidik dalam melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama, mentaati peraturan permainan
SNA	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan
SLR	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan
VEP		√		√			√			√			√			14	93,3%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan
ZHA	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok,

																		bermain bersama teman, mentaati peraturan
PRD	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan
Jumlah																244	60%	

Mengetahui
Guru Kelas

Dewi Aryaningsih

Observer I

Endah Prayanti

Observer II

Nur Hanifah Herowati

Jumlah persentase kemampuan bekerjasama yaitu $\frac{1620,0\%}{27} = 60\%$

Lembar Instrumen Observasi

Pertemuan : 2
 Hari/Tanggal : Rabu, 18-9-2013
 Tema/Sub Tema : lingkungan/sekolahanku

Nama Anak	Anak melaksanakan tugas kelompok saat bermain “ <i>ayam betina menjaga telur-telurnya</i> ”						Anak bermain “ <i>ayam betina menjaga telur-telurnya</i> ” dengan semua teman						Anak mentaati aturan permainan.			Jumlah Skor	Rata-rata	Catatan
	Anak melaksanakan tugas bermain “ <i>ayam betina menjaga telur-telurnya</i> ” sebagai ayam betina			Anak melaksanakan tugas bermain “ <i>ayam betina menjaga telur-telurnya</i> ” sebagai			Anak bermain “ <i>ayam betina menjaga telur-telurnya</i> ” dengan teman tanpa memilih teman perempuan			Anak bermain “ <i>ayam betina menjaga telur-telurnya</i> ” dengan teman tanpa memilih teman laki-laki			Ayam betina menjaga semua telur-telurnya					
	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1			
AW		√						√			√			√		8	53,3%	Anak masih dibantu oleh guru saat melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman
ABR			√		√				√						√	5	33,3%	Anak belum melaksanakan tugas kelompok, akan tetapi anak belum dapat mentaati peraturan permainan
AKN			√			√									√	3	20%	Anak belum melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
BPP									√			√		√		4	26,7%	Anak belum melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, akan tetapi anak dalam mentaati peraturan permainan masih dibantu oleh pendidik
BA		√			√					√						7	46,7%	Anak mampu bermain bersama teman, akan tetapi melaksanakan tugas kelompok masih dibantu
DCR		√			√			√			√			√		10	66,7%	Anak masih dibantu oleh pendidik saat melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati

																		peraturan peraturan
DA	√			√			√			√			√			15	100%	Anak dapat melaksanakan tugas kelompok dengan 66,7mandiri
FA		√			√			√		√				√		10	66,7%	Ana13,3k dapat bermain bersama, akan tetapi melaksanakan tugas kelompok dan mentaati peraturan permainan dibantu oleh pendidik
HMS			√			√										2	13,3%	Anak belum melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama, mentaati peraturan permainan
IFS		√			√											4	26,7%	Anak belum bermain bersama, mentaati peraturan, akan tetapi pada melaksanakan tugas kelompok masih dibantu oleh pendidik
IRP									√			√			√	3	20%	Anak belum melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama, mentaati peraturan permainan
KNP	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
MDA	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
MTF	√			√				√		√			√			14	93,3%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
RCP	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
RCW			√			√			√			√			√	5	33,3%	Anak belum mampu melaksanakn tugas kelompok, bermain bersama, mentaati peraturan permainan
RK	√			√				√		√			√			14	93,3%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
RH	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
RKA			√			√									√	3	20%	Anak belum mau melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama, mentaati peraturan permainan
SF	√			√				√		√			√			14	93,3%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
SSN	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan

SFR			√			√			√			√			√	5	33,3%	Anak belum mampu melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama, mentaati peraturan permainan
SNA	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan
SLR	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
VEP			√						√						√	3	20%	Anak belum mampu melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama, mentaati peraturan permainan
ZHA	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
PRD	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
Jumlah																267	65,18%	

Mengetahui
Guru Kelas

Dewi Aryaningsih

Observer I

Endah Prayanti

Observer II

Nur Hanifah Herowati

Jumlah persentase kemampuan bekerjasama yaitu $\frac{1759,90\%}{27} = 65,18\%$

Lembar Instrumen Observasi

Pertemuan : 3
 Hari/Tanggal : jum'at/20-9-2013
 Tema/Sub Tema : lingkungan/sekolahanku

Nama Anak	Anak melaksanakan tugas kelompok saat bermain “tikus dan kucing”						Anak bermain “tikus dan kucing” dengan semua teman						Anak mentaati aturan permainan.			Jumlah Skor	Rata-rata	Catatan
	Anak melaksanakan tugas bermain “tikus dan kucing” sebagai tikus			Anak melaksanakan tugas bermain “tikus dan kucing” sebagai kucing			Anak bermain “tikus dan kucing” dengan teman tanpa memilih teman perempuan			Anak bermain “tikus dan kucing” dengan teman tanpa memilih teman laki-laki			Anak yang menjadi kucing berusaha mengejar tikus yang berada di luar lingkaran					
	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1			
AW	√			√				√			√			√	11	73,3%	Anak belum mentaati peraturan, saat bermain bersama anak dibantu oleh pendidik dan melaksanakan tugas kelompok	
ABR	√			√			√			√			√		15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan	
AKN		√			√			√			√			√	10	66,7%	Anak masih dibantu oleh pendidik saat melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan	
BP P	√			√			√			√			√		15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan	
BA	√			√			√			√			√		15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan	
DCR	√				√		√			√			√		14	93,3%	Anak saat melaksanakan tugas kelompok masih dibantu oleh pendidik akan tetapi mampu bermain bersama teman dan mentaati peraturan permainan	

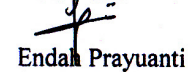
DA	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan
FA	√				√			√		√			√			13	86,7%	Anak mampu mentaati peraturan akan tetapi masih dibantu oleh pendidik saat melaksanakan tugas dan bermain bersama
HMS	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
IFS	√				√		√			√			√			14	93,3%	Anak mampu melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama, mentaati peraturan permainan
IRP	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
KNP	√				√		√			√			√			14	93,3%	Anak mampu melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama, mentaati peraturan permainan
MDA			√			√									√	3	20%	Anak belum mau melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama, mentaati peraturan permainan
MTF									√						√	3	20%	Anak belum mau melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama, mentaati peraturan permainan
RCP	√				√		√			√			√			14	93,3%	Anak mampu melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama, mentaati peraturan permainan
RCW	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
RK			√			√										2	13,3%	Anak belum melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama, mentaati peraturan permainan
RH	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
RKA		√				√			√		√			√		8	53,3%	Anak masih dibantu saat mentaati peraturan, bermain bersama, melaksanakan tugas kelompok
SF	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
SSN		√				√										3	20%	Anak belum mau melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama, mentaati peraturan permainan
SFR	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan

SNA		√				√										3	20%	Anak belum mau melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama, mentaati peraturan permainan
SLR									√			√				2	13,3%	Anak belum mau melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama, mentaati peraturan permainan
VEP	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
ZHA			√						√						√	3	20%	Anak belum mau melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama, mentaati peraturan permainan
PRD	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
Jumlah																297	73,9%	

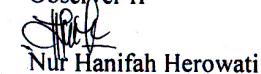
Mengetahui
Guru Kelas


Dewi Aryaningsih

Observer I


Endang Prayukti

Observer II


Nur Hanifah Herowati

Jumlah persentase kemampuan bekerjasama yaitu $\frac{1980\%}{27} = \mathbf{73,9\%}$

Lembar Instrumen Observasi

Pertemuan : 4
 Hari/Tanggal : Rabu,23-9-2013
 Tema/Sub Tema :lingkunganku/sekolahanku
 Kelompok :5-6 anak

Nama Anak	Anak melaksanakan tugas kelompok saat bermain “ <i>masinis gerbong kereta api</i> ”						Anak bermain “ <i>masinis gerbong kereta api</i> ”dengan semua teman						Anak mentaati aturan permainan.			Jumlah Skor	Rata-rata	Catatan
	Anak melaksanakan tugas bermain “ <i>masinis gerbong kereta api</i> ”sebagai <i>masinis</i>			telurnya Anak melaksanakan tugas bermain “ <i>masinis gerbong kereta api</i> ”sebagai gerbong kereta api			Anak bermain “ <i>masinis gerbong kereta api</i> ” dengan teman tanpa memilih teman perempuan			Anak bermain “ <i>masinis gerbong kereta api</i> ” dengan teman tanpa memilih teman laki-laki			<i>Masinis</i> berusaha merebut gerbong yang paling belakang saat bermain “ <i>masinis gerbong kereta api</i> ”					
	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1			
AW	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
ABR	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
AKN	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
BP P	v			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
BA	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan


DCR	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
DA	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan
FA	√				√		√					√	√			12	80%	anak dibantu saat mentaati peraturan akan tetapi belum bermain bersama teman
HMS	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan
IFS	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan
IRP	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan
KNP	√				√		√			√			√			14	93,3%	Anak mampu melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama, mentaati peraturan permainan
MDA	√				√		√					√	√			12	80%	anak dibantu saat mentaati peraturan akan tetapi belum bermain bersama teman
MTF			√		√											3	20%	Anak belum mau melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama, mentaati peraturan permainan
RCP	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
RCW	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
RK			√		√											3	20%	Anak belum mau melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama, mentaati peraturan permainan
RH	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
RKA	√				√		√			√			√			14	93,3%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama, mentaati peraturan permainan

SF	√				√		√			√			√			14	93,3%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama, mentaati peraturan permainan
SSN										√				√		3	20%	Anak belum mau melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama, mentaati peraturan permainan
SFR	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
SNA			√			√		√						√		6	40%	Anak mampu bermain bersama, akan tetapi belum mentaati peraturan permainan
SLR	√				√		√					√		√		12	80%	anak dibantu saat mentaati peraturan akan tetapi belum bermain bersama teman
VEP	√				√		√					√		√		12	80%	anak dibantu saat mentaati peraturan akan tetapi belum bermain bersama teman
ZHA		√			√			√				√		√		10	66,7%	Anak dibantu saat mentaati peraturan akan tetapi belum bermain bersama teman
PRD		√			√		√					√			√	9	60%	Anak masih dibantu saat melaksanakan tugas kelompok, mentaati peraturan, akan tetapi belum bermain bersama teman
Jumlah																336	82,98%	

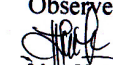
Mengetahui
Guru Kelas


Dewi Aryaningih

Observer I


Endah Prayanti

Observer II


Nur Hanifah Herowati

Jumlah persentase kemampuan bekerjasama yaitu $\frac{2239,9\%}{27} = 82,98\%$

Lembar Instrumen Observasi

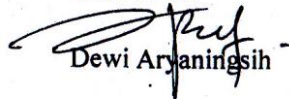
Pertemuan : 5
 Hari/Tanggal : Jumat, 25-9-2013
 Tema/Sub Tema : Kebutuhanku/Makanan dan Minuman

Nama Anak	Anak melaksanakan tugas kelompok saat bermain “ <i>estafet gelang karet</i> ”						Anak bermain “ <i>estafet gelang karet</i> ”dengan semua teman						Anak mentaati aturan permainan.			Jumlah Skor	Rata-rata	Catatan
	Anak melaksanakan tugas bermain “ <i>estafet gelang karet</i> ” mengambil karet gelang warna merah dan hijau						Anak bermain “ <i>estafet gelang karet</i> ”dengan teman tanpa memilih teman perempuan			Anak bermain “ <i>estafet gelang karet</i> ”dengan teman tanpa memilih teman laki-laki			Setiap anak memberikan gelang karet kepada teman satu tim secara estafet, kemudian yang paling ujung meletakkan pada tempat yang sudah disediakan					
	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1			
AW	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan
ABR	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
AKN	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
BP P	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
BA	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain

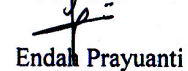
																		bersama teman, mentaati peraturan permainan
DCR	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
DA	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
FA	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
HMS	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
IFS	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
IRP	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
KNP	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
MDA	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
MTF		√				√	√					√		√		9	60%	Anak belum melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
RCP	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
RCW	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
RK			√			√					√			√		6	40%	Anak belum melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
RH	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan

RKA	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
SF	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
SSN	√				√		√					√	√			12	80%	Anak melaksanakan tugas kelompok, mentaati peraturan permainan akan tetapi belum bermain bersama teman
SFR	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
SNA	√				√		√					√	√			12	80%	anak melaksanakan tugas kelompok dan mentaati peraturan permainan akan tetapi belum bermain bersama teman
SLR	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
VEP	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, mentaati peraturan permainan
ZHA		√				√						√		√		6	40%	Anak masih dibantu saat mentaati peraturan permainan, melaksanakan tugas kelompok
PRD	√			√			√			√			√			15	100%	Anak melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama te man, mentaati peraturan permainan
Jumlah																375	92,59%	

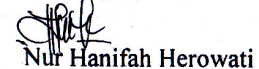
Mengetahui
Guru Kelas


Dewi Aryaningsih

Observer I


Endah Prayuanty

Observer II


Nur Hanifah Herowati

Jumlah persentase kemampuan bekerjasama yaitu $\frac{2500\%}{27} = 92,59\%$

Lampiran 5. Pedoman Langkah-Langkah Permainan

A. Pengertian Metode Bermain

Metode bermain menurut Moeslichatoen R. (2004: 32) yaitu membawa harapan dan antisipasi tentang dunia yang memberikan kegembiraan dan memungkinkan untuk anak berkhayal seperti sesuatu atau seseorang, sesuatu yang dipersiapkan untuk berpetualangan dan mengadakan telaah; suatu dunia anak-anak. Adapun fungsi metode bermain menurut Tadkiroatun Musfiroh (2005: 15) fungsi metode bermain dalam pembelajaran anak usia dini yaitu untuk mendorong anak berpikir kreatif, karena di dalam bermain anak memilih sendiri kegiatan yang mereka sukai.

B. Manfaat Metode Bernain

Bermain dapat meningkatkan kompetensi sosial anak diantaranya yaitu berinteraksi dengan teman sebaya dan orang lain, kerjasama dengan saling membantu, dan peduli terhadap orang lain (Tadkiroatun Musfiroh, 2005: 17).

C. Bentuk Permainan

1. Masinis Gerbong Kereta Api

Langkah-langkah permainan sebagai berikut:

- a. Pendidik memberikan penjelasan tentang cara bermain, kemudian pendidik menawarkan yang ingin menjadi masinis dan gerbong kereta api.
- b. Jika sudah ada yang menjadi masinis dan gerbong kereta api, maka pemain yang menjadi gerbong berdiri sambil saling memegang bahu teman yang ada didepannya. Kecuali pemain yang berperan menjadi masinis.
- c. Barisan akan membentuk sebuah kereta apa yang bergerak perlahan-lahan melintasi tanah lapang (jes...jes...jes) si masinis berusaha menyentuh “gerbong”(pemain) yang paling belakang.
- d. Jika si masinis berhasil, berarti ia telah merebut “gerbong” , selanjutnya gerbong yang sudah kena berada di belakang masinis atau duduk di tanah.
- e. Setelah itu, si masinis berusaha merebut gerbong berikutnya. Tetapi tentu saja si kereta harus mempertahankan diri sekuat tenaga, kereta akan menjadi makin pendek dan bergerak makin cepat saat melintasi tanah lapang.

- f. Selain itu, gerbong-gerbong harus memperhatikan agar tetap bersama-sama dalam barisan.
- g. Jika ada gerbong yang terlepas secara tidak sengaja, ia akan menjadi tawanan si masinis.
- h. Si masinis akan memenangkan permainan jika ia berhasil merebut paling sedikit setengah dari seluruh gerbong kereta.
- i. Tetapi jika ia kehabisan tenaga sebelum berhasil merampok setengah dari jumlah gerbong, si kereta api yang memenangkan.

2. Ayam Betina menjaga telur (pembagian tugas)

Langkah-langkah permainan sebagai berikut:

- a. Pendidik menawarkan kepada anak-anak siapa yang ingin menjadi ayam betina yang bertugas menjaga telur-telornya, ayam memiliki telur 10 butir dilapangan, kesepuluh telur itu tidak diletakkan di tempat yang sama, tetapi disebarkan diseluruh lapangan.
- b. Para peternak telur menyelip ke lapangan bermain.
- c. Pertama-tama mereka menunggu di luar lapangan, ayam (pura-pura mengantuk) para peternak telur berlari ke lapangan dan mencoba mengambil telur di daerah kekuasaanya.
- d. Jika si ayam mengetahui telur-telornya diambil, ia harus lari mengejar peternak sambil mengepakkan sayap dan berkotek-kotek.
- e. Para peternak harus segera kabur karena mereka harus meninggalkan permainan jika si ayam betina menyentuk si peternak.
- f. Permainan ini harus berakhir jika si peternak berhasil mengambil semua telur atau berhasil menyingkirkan paling sedikit setengah dari jumlah peternak telur.

3. Tikus dan kucing

Langkah-langkah permainan sebagai berikut:

- a. Pendidik memberikan penjelasan kepada anak tentang bermain tikus dan kucing dan menerangkan peraturan permainan.
- b. Pendidik menawarkan kepada anak-anak yang menjadi kucing dan tikus.

- c. Anak-anak membuat lingkaran besar, satu anak menjadi menjadi tikus, satu anak yang lain menjadi kucing.
- d. Si kucing lari berusaha menerobos ke dalam lingkaran untuk menangkap/menerkam tikus yang berada didalam lingkaran. Tikus berusaha menghindari dari kejaran kucing dengan berlari dan keluar dari lingkaran anak yang jadi lingkaran berusaha memberi jalan pada tikus dan menghalangi kucing agar tidak bisa menerkam tikus. Permainan berakhir ketika tikus bisa diterkam kucing.

4. Estafet gelang karet

Langkah-langkah bermain :

- a. Pendidik membagi anak-anak menjadi 9 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 3 anak. Atau kelompok menjadi 5 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5-6 anak.
- b. Setiap anak harus berdiri sejajar dengan jarak masing-masing 1-2 meter.
- c. Beri setiap anak 1 buah sedotan dan minta mereka menempatkan sedotan di ujung mulut.
- d. Letakkan sebuah baskom 1 meter di samping anak paling ujung pada setiap kelompok.
- e. Berikan gelang plastik atau gelang karet yang sudah ditempel dengan gambar yang bertemakan “diri sendiri” misalnya gambar mata, hidung, dan mulut. Pada anak yang berdiri paling awal, dan gantungkan pada ujung sedotannya. Ingatkan anak-anak untuk tidak menggunakan tangan untuk menahan gelang.
- f. Setiap anak harus membawa gelang kepada teman satu tim mereka secara estafet, yang kemudian anak paling ujung meletakkannya pada tempat yang sudah disediakan.
- g. Masing-masing kelompok harus berhasil memasukkan 5 gelang secara estafet, dan kelompok yang lebih dulu memasukkan gelang paling banyak dalam waktu yang ditentukan, itulah yang keluar sebagai pemenangnya.
- h. Pendidik memberikan *reward* kepada anak yang berhasil.

Lampiran 6. Foto Kegiatan Anak



Pendidik menerangkan cara bermain masinis gerbong kereta api dan membagi kelompok



Pendidik memberikan contoh langsung cara bermain masinisk gerbong kereta api melibatkan anak-anak



Anak-anak saat bermain Masinis gerbong kereta api



Pendidik menjelaskan Lembar Kerja Anak setelah bermain masinis gerbong kereta api



Pendidik memberikan pemahaman tentang peraturan permainan tikus dan kucing



Pendidik membagi kelompok saat bermain ayam betina menjaga telurnya



Pendidik mengarahkan anak yang belum paham bermain tikus dan kucing



Anak-anak saat bermain tikus dan kucing



Anak-anak saat bermain masinis gerbong kereta api terdiri dari 6 anak



Pendidik memberikan contoh bermain estafet gelang



Anak diminta untuk mencoba memainkan estafet gelang karet



Anak mulai bermain estafet gelang karet mengambil gelang karet warna hijau



Anak mulai bermain estafet gelang karet mengambil gelang karet warna merah



Anak laki-laki dan perempuan bermain estafet gelang karet bersama